

辐射圣经

中文版

CHRIS AVELLONE

目 录

辐射圣经 0

目 录 1

辐射圣经：零 4

介绍：黑岛工作室消息面板 5
声明 6
回答一下问题 7
更多的问题 10
术语 11
幕后 12
避难所系统 13
问题 15
给你们的问题 20
有趣的链接 21
辐射考古 22
灵能者 Psykers 23
钢铁兄弟会 BOS 资料 24
时间线：第二次冲击 26
荷瑞根 Horrigan 更新资料 38
最后的话 39

辐射圣经：四 40

介绍：黑岛工作室消息面板 41
写在前面 42
问题 43
辐射考古 49
辐射 2 中倒霉狗 Pariah Dog 的状态 50
辐射 2 角色升级 51
结语：辐射 2 的小秘密 63

辐射圣经：五 64

介绍：黑岛工作室消息面板 65
写在前面 66
问题 67
辐射彩色平面图 84
辐射 1 原设 85

辐射 2 角色升级 86
辐射 2 的秘密：魔幻八号球 Magic Eight-ball 103

辐射圣经：六 105

刚刚从寒冷的北方回来…… 106
写在前面 107
我不能回答的问题 109
可能要过一段时间才能回答的问题 111
错误修订 112
一大堆问题 113
会说话的死亡爪 Deathclaw 142
死亡爪 Deathclaw 的历史 143
关于荷瑞根 Horrigan 的一些资料 144
新加州共和国 New California Republic 145
钢铁兄弟会 The Brotherhood Of Steel 148
环境保护署 EPA 地区概述 150
和伊甸园创造器 GECK 一起的日子…… 156
附录 1.0 159
辐射 2 的秘密：警卫队长 Captain of the Guard 169

辐射圣经：七 171

辐射七宗秘密 172
七宗秘密 173
写在前面 174
大赢家 Big Winners 和寒冬 Big Winter 175
砸在脸上的馅饼 176
一些问题 177
死亡爪 Deathclaw 178
狗肉 Dogmeat 或者……？ 180
辐射世界里从未有过的：地穴 the Burrows 181

辐射圣经：八 187

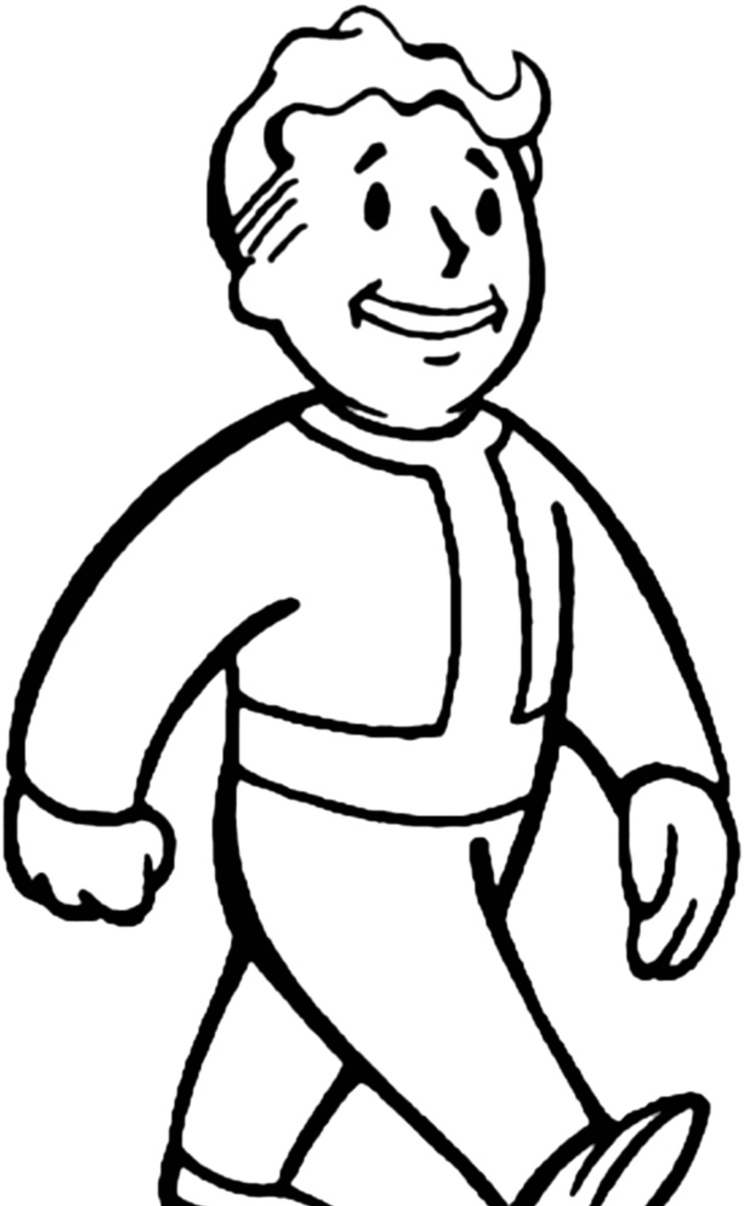
辐射圣经：八 188
写在前面 189
我想做一份关于辐射的 MUSH/MOD/MUD/PNP/D20！ 190
部落的社会制度 191
砸在脸上的馅饼 192
死亡爪 Deathclaw 194
大赢家 Big Winners 和寒冬 Big Winter 195
谁是大赢家?可能是你！ 198
访谈：针对 SCOTT BENNIE 的“13”个问题 199
一些问题 203
附录：RON PERLMAN 的抚慰 244
最后的话 245

辐射圣经：九 246

辐射圣经：九 247
写在前面 248
FEV 和植物：特别是胡萝卜（CARROT） 249
INK SPOTS 竞赛答案 251
FEV ~~全面，一半，~~三分之一？说明 252
破碎丘[Broken Hills]的破箱子 253
缺失的哔哔小子[PIPBoy]按钮和 0 号避难所[Vault 0] 254
揭露丹吉尔的手[Tangler' Hand] 255
我要精确的数字 256
关于废土的情况 257
A.I. 258
神圣手榴弹[Holly Hand Grenade] 259
双头牛[Brahmin] 260
最初的故事 266
麦朗[Myron]和杰特[Jet]的年龄探究 267
时间线 268
改弦更张 269
钢铁兄弟会[BOS]修正 270
全息磁带 271
伊恩[Ian]和他的枪 272
推广 AUSIR 的网站 273
人们不该知道的事情： 切特[Chet]以及骗子先生[Mr. Cheater] 274
旧时往事 276
变种人[Mutants] 的性别 277
放逐者[Vault Dweller]还活着？！ 278
更多的钢铁兄弟会[BOS]问题 279
更多的钢铁兄弟会[BOS]的问题 1 281
更多的钢铁兄弟会[BOS]的问题 2 282
缠人的卡贾[Kaga] 283
来自俄罗斯的爱 287
魔鬼接班人[Little Nicky] 289
该死的火蜥蜴[Fire Geckos] 291
REDD NMMMO 的一些问题 292
访谈：针对 JESS HEINIG 的“13”个问题 295
JESS 附加的闲言碎语：迦克镇[Junktown]！ 299
JESS 附加的闲言碎语：凯尔特人帕特里克[Patrick]！ 300
提可[Tycho] 301
砸在脸上的馅饼 302
结尾 303

辐射圣经：零

2002 年 1 月 15 日至 2 月 25 日



介绍：黑岛工作室消息面板

这个辐射圣经“更新资料”实际上是由后面的 2 月 25 日那份资料之前的三份更新资料组成的，这原来被贴在辐射迷的网站上。我们不想让你迷惑，我们只是在这里补充完整。这是“辐射圣经：零”，如果你同意这样叫它的话。如果你已经在网上看过其它份资料，这份除了包含一个 PDF 说明外并没有其它更新的东西。

这也许是你从黑岛工作室了解的第一份辐射圣经资料，但相信不会是最后一份。对于你们没看过这些资料的人来说，辐射圣经是一个关于辐射 1 和辐射 2 的所有背景资料的汇编，以便于玩家们了解。这些东西有一部分只是一个粗略的叙述，所以如果你发现某些地方出错了或者你觉得某些地方你想了解得更多，请发信至 Cavellone@blackisle.com，让我知道应该做些什么。我不能保证我会立即回信，但我会找时间回的，通常是在周末。

不管发生什么，这 套资料将在黑岛工作室的网站上每月更新两次（每隔一个周一），但在网上，你会发现这并不比其它的辐射网站迟多少。下一次更新是在 3 月 11 日，星期一，关于一些重要的事件。

谢谢对辐射的支持。

Chris Avellone@Black Isle

声明

1. 这里的信息只是一些粗糙的草案，还需要认真修订。但从某种程度上，我想让你们可以通过对核心信息的了解而明白这些零碎的想法是如何凑在一起的。理论上，在这些更新资料里包含的信息将来会根据你们的意见和从游戏中可能得到的证据加以修订——我们这些收集整理资料的人甚至还没有一些辐射迷了解得多。错误和矛盾终究会被修改。我们会尽最大的努力去改正那些错误。
2. 我已经收到关于这份圣经的电子邮件。我全都看过了，尽管我没有足够的时间去一个一个回信（特别向 Jason Mical 致歉：我应该更详细地了解桌面游戏），欢迎大家继续来信提供意见。我想知道更多大家的想法。
3. 你在圣经中看到的一些资料可能是不完整的。因为如果我们做出了一个完美的成果，辐射的故事也就到了尽头——我们希望给自己留下一点退路。所以请原谅我们的一些遗漏。就把它们当成同人小说的线索好了。
4. 这份文件中包含的信息可能会解答辐射 1 代和 2 代中的一些问题，所以请主动性者们细心地在下面的资料中寻找。
5. 此外，我还想说如果你们有一些和辐射系列的故事背景相近似的书或电影资料，请尽快给我们写信。再重复一次，我的联系方式是：Cavellone@blackisle.com。

   我可能不会给每份电子邮件回信，但我保证我都会一一阅读并尽量给予回答。
6. 在这里，我还想要些关于五十年代风格的音乐的建议。当我们在玩辐射桌面游戏时，我需要一些精彩的旋律。
7. 关于圣经中应该包括哪些资料、辐射大事件的问题、以及关于更好的资料来源等，欢迎来信询问和提建议，但请不要询问关于游戏的暗示、技术上帮助、辐射 1 代和 2 代以外的问题，或是给我同人小说以及玩家自己编的辐射资料。
8. 所有的这些资料将会收集在一份巨大的文件中，你现在所看到的这些只是你感兴趣的辐射资料的一部分。
9. 如果你非常喜欢辐射，并且你的朋友们也有同样的热情，我强烈建议你试试 Jason Mical 的辐射桌面游戏。那个游戏在下面。

   http://www.jamapsycho.com/fallout/index.htm——别被那个网页捉弄了，Jason 是个淘气的家伙。
10. 这份文件中所有的哔哔小子 PIPBoy 照片都由艺术家 Brian Menze 设计，他在辐射 1，辐射 2，异域镇魂曲，托恩，冰风谷，寒冬之心和冰风谷 2 中担任人设。
11. 翻译时请注意：这里的资料可能需要读者们的反馈来加以修订，所以最好是等下一份更新资料出来以确保这些资料是真实可靠的。

谢谢对辐射的支持。Chris Avellone

回答一下问题

这里是三个 Sean McGrorey 提的问题：

1. 为什么在辐射 1 代和 2 代中有那么多僵尸 Ghoul 离开大墓地 Necropolis 移居到破碎丘 Broken Hills 和蜥蜴城 Gecko？现在大墓地 Necropolis 被废弃了吗？为什么哈罗德 Harold 加入僵尸 Ghoul？我记得他的话中似乎表明他不是僵尸 Ghoul，因为当你在辐射中和他对话时他把那些僵尸 Ghoul 称为“他们”。

回答：

- 僵尸 Ghoul 仍然需要人类生活必要品来生存。在 1 代和 2 代的八十年间，僵尸 Ghoul 从大墓地 Necropolis 向四面八方扩展，甚至有些在 1 代的故事发生之前就已离开。
- 大墓地 Necropolis 现在不是空的，据说仍有僵尸 Ghoul 住在那儿，虽然赛特 Set 不再是他们的领袖。他是否仍然生存就不清楚了。
- 哈罗德 Harold 在辐射 2 代中加入僵尸 Ghoul 因为他很善良，喜欢帮助别人——当他发现一些人努力在荒地中生存时，他试图加入并帮助他们，尤其是当他的行为能让每个人受益的时候。

  无论辐射中发生什么重要大事，哈罗德 Harold 通常都在事件中出现，一边推动世界向前发展一边把世界改造得更好。他的性格有些固执和急燥，但他是个好心人。
- 哈罗德 Harold 不是僵尸 Ghoul，但他是个变种人 Mutants。没有人知道在军事基地 Military Base 中，弗朗辛 Francine、马克 Mark、理查德·格雷 Richard Grey 的袭击让他产生了怎样的变化，但很有可能他被 FEV 病毒感染而改变了。他对于那次攻击唯一的记忆就是昏过去然后在荒地中醒，那时候已经被改变了。

2. FEV 病毒能导致不育吗？在辐射 1 代中它似乎可以的，ZAX 和维尔 Vree 就是证据。但是在辐射 2 代中当你把猫爪杂志 Cat’s Paw 拿给马库斯 Marcus 时他说“我希望她不会怀孕”，并说 FEV 不会使变种人 Mutants 不育，它只是使生育需要更长的时间去“使精子恢复活力”。此外，死亡爪 Deathclaw 在 13 号避难所 Vault 13 中被 FEV 影响了，但它们仍然可以繁殖。到底 FEV 能不能导致不育？

回答：

- FEV 只能使某些种族不育。FEV 不能让超级变种人 Super Mutants 和僵尸 Ghoul 不育——马库斯 Marcus 对于新里诺 New Reno 的评价只是一个玩笑（这是个不适当的玩笑，我为此道歉）。对于其它各族来说，尽管这样，FEV 也不会导致不育——事实上，它能加速这些各族生殖的周期（当然也有副作用）。已知的可以在被 FEV 感染变异后繁殖的种族包括许多种老鼠、螳螂（我们知道，它们生长得很快，以致于它们像毛毯一样覆盖了整个盐湖城 Salt Lake City）、辐射蝎 Radscorpions、死亡爪 Deathclaw。这只是一部分例子。
- 13 号避难所 Vault 13 中的死亡爪 Deathclaw 是一个特殊的例子：作为英克雷 Enclave 实验的一部分，他们

被当成政府的战斗工具来喂养。他们原本不被认为是可以生殖的，但在辐射 2 代的时代他们试着去这样做。很明显英克雷 Enclave 科学家们不愿意让死亡爪 Deathclaw 可以自己自我繁殖，以免失去对它们的控制，但这并不意味着他们曾在“不育”上犯过错误。

- 瓦那明球 Wannamingos 是 FEV 病毒实验的后果之一，但它们现在变得不能生育了。它们不是异类，但事实是它们被设计来作为为 FEV 服务而用于和他国进行战争的武器……后来，它们脱离束缚而自由。它们的确生存了一个很长的时期，但它们在辐射 2 的年代里灭绝了。在荒野世界中，它们只在辐射 2 地区还能见得到。
- 你在辐射 2 中见到的蛋是瓦那明球 Wannamingoes 在荒野世界里存在的最后一代，在辐射 2 中见到的那些年轻的瓦那明球 Wannamingoes 在五年内就死了，它们的父母则在那之前的几年内也已死去。仅仅是它们内在的生物钟停止，它们就全死了。瓦那明球 Wannamingoes 这种恶性的变种生物曾经很强大，但现在它们已经日落西山了。

  如果想为瓦那明球 Wannamingoes 的灭绝在历史中写下一笔的话，它们为人所知的最大的巢穴在大瓦那明球矿坑 the Great Wannamingoes Mine，被旅行的土人夺回瑞丁城 Redding 时给消灭了。它们的母亲被杀死，最后一批剩余的蛋被猎获，并被当地的科学家和医生研究，最终得出上面所说的瓦那明球 Wannamingoes 已灭绝的结论。

  再说一次，瓦那明球 Wannamingoes 不是异形——他们是一种古怪的变种生物或者说是变异体——他们只是被制造来作当作战争武器，只懂得在寒冷、黑暗和荒凉的地方找个温暖的家。

  也许瓦那明球 Wannamingoes 是过去英克雷 Enclave 实验（甚至可能是核战前的实验品），如果这是真的，很有可能它们的生物基因中的某个“开关”被有目的地关闭以防止它们繁衍后代。

  总之，这只是我个人的观点。如果你希望它们在同人小说中仍然存在，或是为了玩桌面游戏，或是因为你自己的想法，而认为它们有一些该在灭绝中存活下来——尽管在黑岛的设定中，它们已经死去，它们光亮的外壳撒落在荒芜的矿井里，当你踏过那些破碎的外壳，发出嘎扎嘎扎的声音。

3. 辐射蝎 Radscorpions 是 FEV 病毒的产物之一吗？当你在沙荫镇 Shady Sands 和拉斯洛 Razlo 医生谈话时，他告诉你它们曾经是美国帝王蝎 American Emperor Scorpions，但他不知道它们如何变异的，因为只有辐射不能让它们改变那么多。除了这个，荒野世界里面的其它种族又是怎么样的？哪一些是被 FEV 改变而哪一些没有？也许会有一些关于各个种族受到 FEV 病毒多大影响的记录。

回答：

- 辐射蝎 Radscorpions 是辐射和 FEV 病毒双重作用的产物，拉斯洛 Razlo 在沙荫镇 Shady Sands 说的话是对的——它们原来是帝王蝎，而现在已经长得这么大了。
- FEV 在荒野世界里的影响几乎包括你在辐射 1 和辐射 2 中见到的所有生命：

  螳螂。

  许多种不同的老鼠。

蜥蜴。
双头牛 Brahmin。
蝎子。
蚂蚁。
许多种植物，包括捕蝇草 Venus Flytrap。
传说一些狗也被影响了，但没有人见过，所以到现在为止那还只是谣言。当然，那些多脚怪 Centaurs 是人类，狗其它生物的变种……但是，谁知道变异是如何产生的。格雷 Grey 可能只是弄乱了他的实验室之一。

- 没被 FEV 影响而变异的种族可能无法在核战后的世界里生存下去，当然，蟑螂可能例外……可能还有普通的蚂蚁，但是在游戏中只有这些的变异品种。
- 没有人知道地下掩体市 Vault City 里的鸟叫声从何而来。
- 我将试着列出所有被 FEV 感染过的生物，包括那些你没有在辐射 1 和辐射 2 中见过的。很可能很大一部分昆虫也被感染了[它们将会生长得更快，随便着它们的种类发展，它们会因变异而更漂亮]，可能还有甲壳虫，一些蜘蛛，蟑螂，以及别的生物。

更多的问题

这些问题由 Michael Ward 回答：

1. **我在网上读过辐射圣经的开头一部分。有一件事我不同意的是，在辐射的设定中避难所只是一系列“社会实验”。我怀疑这点。即使英克雷 Enclave 是一群蠢货，当避难所是社会最后生存的希望时，为什么他们只是眼睁睁地看着他们自己的国民死去？我更希望许多人死去只是因为避难所无法正常运转。就像在辐射中一个计算机终端所说，“货币已经从一种生活必要的普通物品转变成一场争夺避难权利或者其它东西的秘密竞赛的工具”。说避难所只是实验似乎过于牵强了，说是贪污腐败会更合乎逻辑。至少我是这样认为的。在辐射 3 里，这可能成为现实吗？——Michael**

回答：

避难所实验的想法是由 Tim Cain 设计的，我也不知道这背后真正的原因，但我可以提供一些推测和想法。首先，总体上看，那是非常变态的，而且我们都知道设计者们试验了各种疯狂的想法，连玩家们也觉得莫名其妙的。这可能是因为 Tim 刚看完 X 档案的某个故事并且下意识地有了这样疯狂的想法。就像你所说的避难所只是一个试验很勉强。我们都觉得心中有疚。

其次，在最初的时候和在辐射 2 中，英克雷 Enclave 的存在也不是很合理。主要是他们对世界存在着偏见，并且无论对于谁都有一种特殊的优越感。

再次，联邦政府（或者联邦政府的某个分支，而不一定非是英克雷 Enclave）也许从来不曾想过避难所会是给整个社会提供生存机会用的，政府应该会认为他们自己才是重建世界的适当人选，并且他们那些蠢货应该可以在国家（甚至其它地方）的边远地带重新建造避难设施以便于逃生，而不一定非得是避难所不可。英克雷 Enclave 看起来也不会是花了很大代价去挖掘出其它的避难所以使用那些避难所里的设备来重建他们的文明。

第四，由于避难所没有正常工作，许多人们都死了。另外一部分则面对更糟的命运。

最后要说的是，即使是英克雷 Enclave 的高层领导们也可能不知道谁建造了避难所以及避难所的用途，因为许多负责建立避难所的人在很久以前就已经死了，许多记录也在 2077 年的大沉默 Great Static 中消失了。理查森 Richardson 总统很清楚避难所 Vault 的用途，但是他从未参与过该项目。

术语

“Vault-Tec”在辐射 1 和辐射 2 中有两种不同的用途，正确的用法应该是：“避难所科技 Vault-Tec。”

幕后

如果你们曾经好奇过辐射 1 和 2 中的配音对话是谁写的，他是 Mark O'Green，Interplay 公司 Dragonplay 部门（就是过去的 D&D 部门）的主要领导人。他很擅长语言与文字。

避难所系统

本来计划是当玩家在辐射 2 中阅读 8 号避难所 Vault 8 的记录时，他可以发现一份古老的文件（需要很高的科学技能才能打开）。该文件说 8 号避难所 Vault 8 是一个“控制避难所”，它被设计来只能容纳 1000 人并会在一定时间之后打开。这份文件本来是被设计来说明事实真相和避难所真正可怕的用途。

玩家本来也可以在 13 号避难所 Vault 13 的中央电脑上使用科学技能来获得一份 13 号避难所 Vault 13 的历史记录，关于监督者 Overseer 被卷入避难所居民的驱逐的事件以及避难所的真正目的。监督者 Overseer 发现避难所只是一个宏大计划中的一场社会实验，而他把避难所居民赶出去只是因为他担心他会破坏这场实验，或是揭露它。当然，根据辐射 2 中 13 号避难所 Vault 13 的领导者马丁·弗罗比舍 Martin Frobisher 的话，监督者 Overseer 他自己在这之后不久又制造了一系列麻烦。

> “这里过去有个监督者 Overseer，在许多年前，但他做了一件愚蠢的事，使许多居民离开了避难所。我想那些人一定在荒野中死去了。为了这些罪行，他后来被判处了死刑。从那以后，我们没有再让人成为监督者 Overseer。”

尽管这样，马丁 Martin 并没有亲眼看见监督者 Overseer 被处死。他只是从他的祖先传下来的 13 号避难所 13 Vault 的记录中知道了这些。

事实上，避难所根本就不是被设计来解救美国人民的。在 2077 年，美国人口几乎有 4 亿，这需要将近四十万个像 13 号避难所 Vault 13 那样规模的避难所才足够容纳。但那样的避难所只建造了 122 个。建造这些避难所真正的原因是看这些被挑选出来的人们如何面对孤独，以及他们在避难所打开之后如何重新开拓殖民地。这些实验包括：

8 号避难所 Vault 8	很不幸，这个避难所被设定为十年之后打开，以开拓地面殖民地。地下掩体市 Vault City 就是这样产生的。
12 号避难所 Vault 12	为了研究辐射对被挑选出来的人们的影响，这个避难所的大门被设计为永不关闭。这就是大墓地 Necropolis 的避难所。僵尸 Ghoul 就是辐射的结果。
13 号避难所 Vault 13	被设计为关闭 200 年，以研究长期的孤独对人们的影响。但是损坏的净水芯片迫使监督者 Overseer 随机应变并把放逐者 Vault Dweller 当成棋子。之后英克雷 Enclave 对 13 号避难所 Vault 13 记录的研究使他们计划结束战争。
15 号避难所 Vault 15	预计关闭 50 年并在里面放入各种文化背景的人。由你从亚拉德什 Aradesh 在辐射 1 里听到的人组成，他说话有各种口音。
27 号避难所 Vault 27	这个避难所的人口数被恶意地超过其能容纳的限度。2000 个人指定进入这个避难所，是它能维持的人口数的两倍。这个避难所的位置至今仍是未知。
29 号避难所 Vault 29	进入这个避难所里的人没有超过 15 岁的。他们的家长都被故意安排到其它避难所里去了。我们认为哈罗德 Harold 就是从这个避难所里出来的。
34 号避难所 Vault 34	这里面的军火库装了过量的枪械和弹药，并且没有一把锁。
36 号避难所 Vault 36	食物制造器被设计为只能供应一些稀粥。
42 号避难所 Vault 42	这里的灯没有一盏超过 40 瓦。

53 号避难所 Vault 53	绝大部分设备被设计为每几个月就瘫痪一次，但都是可修复的，这种瘫痪旨在用来给避难所居民不定期地增加压力。
55 号避难所 Vault 55	这里面所有的娱乐片都被清光了。
56 号避难所 Vault 56	除了一些蹩脚的喜剧片，这里面没有一点娱乐片。社会学家们认为这个避难所会先于 55 号避难所 Vault 55 崩溃。
68 号避难所 Vault 68	一千个居民中只有一个女性。
69 号避难所 Vault 69	一千个居民中只有一个男性。
70 号避难所 Vault 70	所有制作衣服的机器在启动避难所六个月之后停止工作。
106 号避难所 Vault 106	在避难所的大门关闭十天后神经兴奋药物将被施放在空气过滤系统中。

据说总共有 122 个不同的避难所实验。为了给同人小说提供想象空间，一部分避难所实验没有列出。

问题

这里有一些问题，第一个来自 Albert：

1. **这个问题每个人一定都想问。琳娜特 Lynette 为什么像个混蛋？难道是她对杰特 Jet 上瘾吗？她是不是喜欢责备别人？她是不是因为在感情上受过伤害以至于使她变成这样一个愤世嫉俗者？或者她只是想努力装成一个标准的地下掩体市 Vault City 居民？**

回答：

是的，如果你不是地下掩体市 Vault City 的公民的话，琳娜特 Lynette 的确是个混蛋。作为地下掩体市 Vault City 的第一公民，她也像这个城市的其它一些公民一样十分傲慢自大（当然并不是地下掩体市 Vault City 里所有的人都这样，比如麦克卢尔 McClure 和其它一些人就不会）。另外，根据她在对于奴隶制的伪善上，我猜她可能还扮演某种反面角色。当然，你最好是问人物原来的设计者——Mark O'Green，我只是负责琳娜特 Lynette 的对话。

对于琳娜特 Lynette 为什么让人反感，嗯，琳娜特 Lynette 的性格是热衷管理的，求实的和追求效率的，而且她也习惯于这么做了。她并不是在责备什么，或是生气，或是小时候心理上受过伤害，她只是从五到六岁开始就开始有一种莫名的特权感和优越感。她很早就知道她被指定为八号避难所 Vault 8 的领导人，这些深深植根于她的脑中。

她成为地下掩体市 Vault City 的领袖已经有很多年了，因而也懂得荒野世界的情况有多么糟糕——她从来不同情那些向地下掩体市 Vault City 寻求保护的无家可归的人们，反而认为这些人不够强壮，不够聪明，是劣等人，没资格进入地下掩体市 Vault City。她喜欢努力地工作，并把她所有的时间当成一种财富，所以她对于无目的的社会交际从来不感兴趣（如果那不属于政治上必须参加的交际的话，她宁愿去工作），并且把人们的顺便走访看成对她时间的浪费。

就像人们所想的，琳娜特 Lynette 在辐射 2 的最后与新加州共和国 NCR 的威斯丁 Westin 相遇之前对于浪漫性质的交往一点兴趣也没有。她把大部分时间都花在工作上，那也是她的目的——如果有谁对她的工作或者决定表示怀疑或不满的话，她会把这当成是一种对她个人的敌意。

琳娜特 Lynette 用一切外来者们的缺点来加强她对于外来者们的偏见，却从来不曾注意到他们积极的作用——她这样固执的认为，并且也一直这样做。当原居民们从八号避难所 Vault 8 中走出来并轻易地用伊甸园创造器 GECK 创造了地下掩体市 Vault City 时，她和地下掩体市 Vault City 并不知道在其它地方，生存下去是那样艰难，她也从未考虑过这些。她认为地下掩体市 Vault City 和避难所居民们之所以能在战争中幸存并重新发展起来是因为她们是人类中最优秀的那一部分——更聪明，更优秀，比别的人类垃圾更容易在荒野世界中生存下去。

无论如何，琳娜特 Lynette 总会在那儿等着你去。

这些问题来自 Deadlus：

2. 军事基地 Military Base 是英克雷 Enclave 建造的吗？（抱歉我的英文不大好，但我想你应该能明白我的意思

回答：

不知道。军事基地 Military Base 是为了在人类身上试验 FEV 病毒而建立的，考虑到那些“自愿者”（那些脑子没有被挖出来用于脑机器人 Brain Bots 的军事罪犯）以及惨无人道的实验过程，英克雷 Enclave 与玛丽博萨 Mariposa 的实验很可能有某种牵连。尽管这样，在玛丽博萨 Mariposa 的记录中，军事基地 Military Base 从未受过所谓的“英克雷 Enclave”的指挥或组织。而且斯皮德尔上校 Colonel Spindel，驻扎在军事基地的军队首领，也从未说过他是向英克雷 Enclave 效忠的……在马克森 Maxson 把一颗子弹送进首席科学家安德森 Anderson 的大脑的时候也未提起过。

但是，玛丽博萨军事基地 Mariposa Military Base 的确存在于英克雷 Enclave 的记录中，这也促使英克雷 Enclave 去寻找并挖掘这个基地，所以可能是战前的英克雷 Enclave 中有一些人曾参与了玛丽博萨 Mariposa 的恐怖行动。他们把那个地方控制了很多年，但在得到 FEV 样本后就放弃了……除了基地里被奴役的工人和一些士兵——包括法兰克·荷瑞根 Frank Horrigan 发生严重的变异以外，没留下别的东西。

3. 最终 Boss（理查德·格雷 Richard Grey 或者是别的人）来自辐射 1 的避难所，是在哪一个避难所？

回答：

在格雷 Grey 发生变异之前他最初出来的避难所是八号避难所 Vault 8，而你在辐射 1 中发现他的那个避难所只是避难所科技 Vault-Tec 的一个试验点，是没有编号的。根据 Chris Taylor 的话如下：

Saint_Proverbius：主教 Master 的根据地是哪一个避难所？

Chris Taylor：主教 Master 来自避难所科技 Vault-Tec 的秘密避难所。这只是为联邦政府建立的一个试验模型，它离避难所科技总部 Vault-Tec Headquarters 很近。

4. 既然理查德·格雷 Richard Grey 是第一个避难所居民而不是辐射 1 的主角，那为什么他要离开避难所？

回答：

根据琳娜特 Lynette 在辐射 2 中所说，理查德 Richard 由于谋杀被从 8 号避难所 Vault8 中流放。谋杀的细节没有人知道，而根据地下掩体市 Vault City 的伪善来看，这整个事件都值得怀疑。

一个问题来自 Peeyack，通过 Kreegle of Duck and Cover fame 发送此问题：

5. 为什么在辐射 1 和 2 的最后都没有提起玩家的同伴？我很想知道马库斯 Marcus，提可 Tycho，伊恩 Ian，盖西迪 Cassidy 和伊克 Vic 那以后怎么样了。

回答：

辐射 1：我不知道为什么。虽然 Tim 和 Troika 成员很明显已经为 NPC 制作了结局。

根据辐射 2 的资料（Chris Taylor 制作），伊恩 Ian 在大墓地 Necropolis 中弹了，而狗肉 Dogmeat 在玛丽博萨军事基地 Mariposa Military Base 死了。提可 Tycho 和卡佳 Katja 并没有被提起，所以他们可能没有成为避难所 Vault 居民。而且，即使资料有提到他们，我宁可根据自己的想法而相信他们活着的事实……即使因为那些该死的战争，因为你除了把它锁在一个笼子里以外不能让他的小狗等在安全的地方，狗肉 Dogmeat 很可能在军事基地 Military Base 中被杀死了。

无论如何，我都准备好面对这些角色的各种结局，因为这由你在游戏中的行为决定。你的行为不同，结局也不一样。

对于辐射 2，Matt Norton 和我从叙述者（偶尔是旁白）的话中给辐射 2 中所有的角色总结过他们各自的结局，下面这些就是我能找出来的了（不是所有的 NPC 同伴，而是所有有头像的角色）。这些并没有在游戏中出现，尽管据我所知，Ron Perlman 已经费了很大努力去做。也许是因为没时间去加入这些，也许是因为 Ron Perlman 是一个看起来能把砖块在手里握碎的非常有精力的小伙子。

不管怎么样，请看看这些——注意有些标出了名字，有些没有：

琳娜特 Lynette

> 我参与建造的地下掩体市 Vault City 将比我活得更久，并且将继续发展下去。在美国政府的残余毁灭之后的选举中，高级议会成员麦克卢尔 McClure 被任命为第一公民，而我则退休了，只得到一个名誉议会成员的称号。在之后的日子里，我到南方的新加州共和国 NCR 去旅行并遇见了新加州共和国 NCR 的总统。
> 那以后我把精力投入到地下掩体市 Vault City 和新加州共和国 NCR 之间的立法之中。

马库斯 Marcus

> 由于获选者 Chosen One 的鼓舞，马库斯 Marcus 最后穿越巨大的山脉到达东边，寻找从主教 Master 的军队下逃离的幸存者。那之后再也没有他的消息。

理查森总统 President Richarson

> 英克雷 Enclave 的毁灭把理查森 Richardson 总统的痕迹从历史中擦去。现在“总统”这个名字只被拿来和魔鬼一起吓唬小孩子用。

哈罗德 Harold

> 你依然一次次听到关于哈罗德 Harold 的消息。很明显，他脑袋里长出来的树长得更大了。如果传闻可靠的话，那树上已经能结果了。据说那颗树的种子很坚韧，许多种子已经在荒野世界的不毛之地中扎根长大。

长老 the Elder，1

> 阿罗由 Arroyo 的长老 the Elder 在英克雷 Enclave 毁灭之后还活了很久。她很高兴见到原来 13 号避难所 13 Vault 和避难所放逐者 Vault Dweller 之间的矛盾已经和解。她经常对你说她希望避难所放逐者 Vault Dweller 能活到看见和解的

那一天。
很明显新村庄的安全现在已经能得到保障，这个新的群体也越来越繁荣。几个月后，长老 the Elder 在睡梦中去世。许多阿罗由 Arroyo 的原居民相信她现在在天堂的避难所中生活着，述说着你英勇的事迹。

长老 the Elder，2

（Matt Norton 的说明）通关动画已经结束——油轮全速向前方驶去。后方远处是英克雷 Enclave 油井巨大的爆炸。油轮越驶越近，直到屏幕慢慢变黑。长老 the Elder，主角，还有所有的土人都在油轮上得救了，虽然我们看不见他们。长老 the Elder 的声音在背景中响起。她显得很兴奋，甚至有一点顽皮。

喔！你看见了吗？那真是场叫人高兴的爆炸！
获选者 Chosen One，你配得上你的这个名字。我还活着，族人也得救了，而邪恶的已经被消除。凭放逐者 Vault Dweller 的名义，你是个英雄！
当我们回到家，所有的村民都会尊敬你——即使是你的莫丽 Morliss 姑妈。我们要用烤蜥蜴来狂欢。你是我们的神。每个刚出生的孩子都将记住你的名字。有你来保护我们，我们一定会更加繁荣昌盛。
（声音慢慢变弱）
这爆炸真美丽，不是吗？我真希望能看见更多美丽的爆炸……

我想把这制作成 MP3，放在辐射 2 的最后——这一定很有趣，而且还能吓人。

最后两个问题是由 13 Vault 的 Richard Grey 通过他的电脑终端提出的：

6. **根据 Chris A.，12 避难所 Vault 12 的僵尸 Ghoul 被暴露在辐射和 FEV 病毒之中。我记得哈罗德 Harold 似乎说过避难所的门是很早就开了，所以说僵尸 Ghoul 们被辐射是合逻辑的。但我的问题是，那些僵尸 Ghoul 们是怎么被 FEV 感染上的？哈罗德 Harold 是一个特别的例子，因为他和……某些无名的人一起去病毒槽了……并且被感染了 FEV。可是你们怎么解释其它僵尸 Ghoul 感染 FEV 的事？**

回答：

当西部科技 West Tek 的研究设施被击中时，它的 FEV 存储器在四楼和五楼破碎了，并把 FEV 传播到大气中。从某种程度上，也许被爆炸所推动，病毒很快到达僵尸 Ghoul 那儿，使变异随着他们的身体被辐射腐蚀同时进行。我们不知道为何病毒在大爆炸中没被杀死……这也许取决于何种弹头击中西部科技 West Tek 的蛋形设备。

事实上，哈罗德 Harold 从未说过他被病毒感染了（虽然这有可能）。尽管他曾暴露在病毒之中——离 FEV 太接近就足够引起变异，就像在玛丽博萨 Mariposa 采矿的英克雷 Enclave 奴隶们被发现的那样。我猜在病毒槽和玛丽博萨 Mariposa 的控制中心之间的屏蔽是用来关住病毒的。

7. **那个该死的法兰克·荷瑞根 Frank Horrigan 到底是什么？一个在动力装甲中的超级变种人 Super Mutants？或是一个做过增强手术的人类？一个机器人？一个做过增强手术的穿着动力装甲的半机械超级变种人 Super Mutants？或者，如果他是变异过的，为什么英克雷 Enclave 能够容忍他的存在？他身上哪些是因 FEV 感染产生的变异，哪些是因辐射产生的变异？**

回答：

法兰克·荷瑞根 Frank Horrigan 是一个更加糟糕的噩梦：据我在文件中所能发现的，他是一个穿着动力装甲的变种人 Mutants（他是否一个技术改造的超级变种人 Super Mutants 是有争议的，因为科学家们在他身上做了很多手术，改变了他的 DNA 和生理。很难说如果让他这样继续变化下去的话他最终会成为什么）。

对于他是一个变种人 Mutants，下面是在最新资料上的摘录：

> "重要的是要注意到荷瑞根 Horrigan 从来不认为他自己是一个变种人 Mutants：只有英克雷 Enclave 的科学家们这样认为，但是他们通常把他称为'实验品'。但既然这样，也不敢当着他的面说。许多士兵认为荷瑞根 Horrigan 是一件会动的武器，他的某些部件由人工制造的，他们通常很少注意到他的变种人 Mutants 特性。更有很大一部分人认为他是一个畸形人，而且，很少有士兵会愿意和他一起出去执行任务。"

与其说辐射与病毒的区别还不如说是例外情况。很少有人注意到他的变种人 Mutants 特性或是认出他是一个变种人 Mutants……这些人更多的是把他当成一个改造过的人而不是一个变种人 Mutants。这只是从语义上说。实际上都差不多。

为了给同人小说提供想像空间，他还有可能是一个受英克雷 Enclave 控制的经机械改造的怪物……这也是格拉尼特中士 Segeant Granite 对他的猜测：

> "他看起来有些像是经技术改造的畸形人。在秘密职务部门工作的法兰克·荷瑞根 Frank Horrigan，过去是总统的贴身保镖。现在他身上一半以上都是机器了。"

给你们的问题

这是一些 BIS 还在做的 RPG 的问题，但对于那些还在玩桌面游戏的人，当你开始接触电脑时，会觉得这些问题仍然很有趣——为什么？难道桌面游戏就有特殊的魔力使你宁愿放开电脑游戏甚至一个大型网络游戏吗？

只是很有趣——我们有一些以黑岛为基础的桌面游戏，并且我们也有自己的看法，但我想听听你们的。如果你有什么建议，请发电子邮件：

Cavellone@blackisle.com

谢谢。

有趣的链接

如果你们需要一些战争海报作为辐射的同人活动或是桌面，这有两个有趣的链接：

http://digital.lib.umn.edu/warposters/browse.html

http://www.library.northwestern.edu/govpub/collections/wwii-posters/

第一个站点说资料正在更新中，所以我现在还在看它这个星期会不会更新。

如果你们知道其它更多更酷的和辐射有关的链接，请告诉我们。

辐射考古

我正试着把所有有头像的人物对于你提出的“告诉我关于……的事”的回答中的关键词找出来。这也许不是一个完整的清单，但这些是在我在原始设定文件中所能找到的全部了。对于那些没有头像的人物，我找不到其它的有关资料。如果你遇巧有一些我这里没有列出的资料的话，请尽快告诉我。

让我们从监督者 Overseer 开始：

芯片 Chip/水质芯片 Water Chip/净水芯片 Water Purifier/控制芯片 Controller Chip 避难所 Vault
战争 War
外面 Outside
监督者 Overseer/图书馆 Library

（我猜最后两个问题会得到新的回答，可是只得到一般的“我不知道”的回答。）

因为监督者 Overseer 已经不耐烦了，现在让我们到有些搞笑的亚拉德什 Aradesh 那儿去。

亚拉德什 Aradesh
法 Dharma
坦蒂 Tandi
拉斯洛 Razlo
赛思 Seth
歹徒 Raiders
毒蛇部落 Vipers
可汗帮 Khans
迦克镇 Junktown
斯佩拉 Spera
守卫塔 Guard Tower
警卫站 Guard Station

灵能者 Psykers

为了提供辐射同人作品的想像空间，你被允许利用辐射 1 中的灵能者 Psykers 及其特点，但是要注意的是——辐射 1 中的灵能者 Psykers 显现出一些极其过火的变异，使得你在来不及说：“呃，他的眼睛在发光。”之前就死去。



无论发生什么事，在主教 Master 家的四个灵能者 Psykers 中，韦根 Wiggum 在电动技术方面 Electrokinetic-dominant 很擅长；露西 Lucy 擅长心灵控制能力 Telekinetic-dominant，并略通光像技术 Photokinetic；摩尔 Moore 精通热力方面 Pyrokinetic-dominant 的知识；吉迪恩 Gideon 则擅长接收心灵感应 Receiving-telepathic-dominant（由于无法控制他的精神感应，他需要使精神虚弱来阻止太多的思想信息进入他的大脑），并略通光像技术 Photokinetic。

在辐射圣经中，当大教堂 Cathedral 在核爆中蒸发时，灵能者 Psykers 就被灭族了。很可能主教 Master 以后还能以某种方式让被 FEV 感染的人类获得这些精神能力，但是大部分这种实验通常因为实验体精神错乱而失败了，或是被用在使实验体产生突变方面。

钢铁兄弟会 BOS 资料

我本来想把钢铁兄弟会 BOS 的资料确定下来的，但可恶的是，我找遍了辐射 1 的.msg 文件，也没找到下面这些摘录。如果有人可以告诉我怎么得到这些东西，或者如果方便的话给我一张关于这个的截图，我很需要它。这真是一件令人沮丧的事。

# *** Brotherhood of Steel Honor Code ***	钢铁兄弟会 BOS 荣誉准则
# *** Maxson's History ***	马克森 Maxson 的故事
{7000}{}{My father was a security guard at a secret military base}	我的父亲是加利福尼亚南部沙漠中的
{7001}{}{in the desert of southern California. A typical MP, I}	一个秘密军事基地的守卫。一个典型
{7002}{}{remember mostly his strength. When it came time for}	的宪兵，我记得他在革命来临时出了
{7003}{}{the revolution, I respected his convictions. He stayed}	很大力，我尊重他的信念。他留在后
{7004}{}{behind, to help those who were disabled and wounded,}	面，帮助那些伤残者，甚至瘫痪者。
{7005}{}{even the scis. He put the well being of myself and my}	他把我和我母亲交给了他最好的朋
{7006}{}{mother into the hands of his best friend, and ordered}	友，并命令我们进入沙漠，与其他的
{7007}{}{us into the desert with the other rebels.}	反叛者。我们极少进入过荒野。
{7008}{}{**END-PAR**}	
# -	
{7009}{}{We, very few, marched into the wastes. the only thought}	我唯一想到的是，我再也见不到我的
{7010}{}{on my mind was that I would never see my father again.}	父亲了。他知道留在后面是死路一条。
{7011}{}{He knew that to stay behind was death. And still, he}	但他依然留下了。因为他尊敬那面旗
{7012}{}{stayed. He respected the flag, the CIC and the badge}	帜，和他的长官以及他佩戴的徽章。
{7013}{}{that he wore.}	
{7014}{}{** END-PAR **}	
# -	
{7015}{}{What an idiot.}	真傻。
{7016}{}{** END-PAR **}	
# -	
{7017}{}{He died for the sins of others. That will never happen}	他为别人的罪而死。这不会再次发生
{7018}{}{again to us. We will become self-sufficient. We will}	在我们身上。我们将变得自给自足。
{7019}{}{become keepers of knowledge and lore. We will survive}	我们将拥有知识并守护知识。我们将
{7020}{}{the end of civilization. We will take responsibility}	在文明终结后生存。我们将为我们的
{7021}{}{for our actions, and we will hold accountable the}	行为负责，我们也将追究他人的责任。
{7022}{}{actions of others.}	
{7023}{}{** END-PAR **}	
# -	
{7024}{}{This I pledge to you, Maxson, my son. the Brotherhood}	我向你们保证，马克森 Maxson，我的儿
{7025}{}{of Steel is justly named. We are a Brotherhood. Unlike}	子。钢铁兄弟会 BOS 是正确地命名。我
{7026}{}{my father, we will stand back to back with those that}	们是兄弟会。不像我的父亲，我们会
{7027}{}{share our convictions and beliefs. We are Steel. We are}	与那些分享我们的信念和信任的人站
{7028}{}{hard. We have been sharpened to and edge.}	在一起。我们是钢铁，我们很努力。
{7029}{}{** END-PAR **}	我们已锋芒毕露。

# -	
{7030}{}{Always remember the fires that we were forged in.}	永远牢记锻造我们的火焰。
{7031}{}{Never forget. }	永远不要忘记。
{7032}{}{The motto from a previous time, and our motto now.}	先人的训诫永远不会过时。
{7033}{}{** END-DISK **}	

时间线：第二次冲击

这里是第二份根据读者对第一份资料的反馈整理的辐射大事时间线，上一份是在上个月发在网上的（再次感谢每一位提供资料和截图的读者——谢谢你们的帮助，它们非常有用）。让我们来看看英克雷 Enclave 是什么时候发现军事基地 Military Base 的，麦尔开 Melchior 是什么时候被捕的，钢铁兄弟会 BOS 真正的大批移民情况以及在西部科技 West Tek 的研究中心和玛丽博萨 Mariposa 里的 FEV 病毒研究。

再说一次，这不是最后一份资料，因为我认为再过一段时间收到你们的反馈时我会发现更多问题。再次感谢读者的细心。

顺便说一下，尽管辐射 1 中在放逐者 Vault Dweller 的旅行途中有关于这些的消息，但这是没什么用处的——在辐射 2 中，它告诉你伊恩 Ian 和狗肉 Dogmeat 的结局。（即使在辐射 2 中的特殊遭遇事件里你还能再遇见狗肉 Dogmeat，但那只是特殊事件，所以这不能认为是辐射 1 中那个原来的狗肉 Dogmeat，哪怕这很让玩家怀念。）

年	月	日	事件
2051			为了保护其商业利益和石油供应，美国借口墨西哥政局的不稳定及其国内的环境污染危害到美国，开始对墨西哥施加压力。美国通过各种经济上的限制手段来使墨西哥，并派武装力量进驻墨西哥继续运行石油炼制厂，以保证石油和各种燃料继续从墨西哥北部运入美国。当然，这笔运费由墨西哥的财政负担。
2052			一部 x 电视记录片展示了衰退的得克萨斯州油田和美国大多数地区的石油短缺情况，并揭露了能源危机已经接近。
2052	04		资源战争开始。许多小国家都灭亡了，而向来只能依靠中东石油的欧洲，面对中东提升的石油价格，采取了武力。欧盟和中东之间漫长的战争开始了。
2052	05-07		早已饱受折磨的联合国开始倒台。在一系列激烈的争论之后，许多国家退出了这个国际性组织，因为联合国仍在试图维持表面上的和平。在七月底，联合国解散。
2053			社会上出现新的“传染病”，成千上万的人死去。美国封锁了边境，并声明采取 A 级全国检疫隔离。没有人知道传染病源于何处，但在人群中流传着这是一种新的生化武器的谣言。
2053	12		像是给这倒霉的一年写上最后一笔，一颗可怕的核弹摧毁了特拉维夫。
2054	01		有限的核武器交易开始在中东出现，恐慌席卷整个世界。
2054			在欧洲、中东之间的冲突背景以及传染病的威胁下，美国开始执行避难所计划 Project Safehouse。这个由各种废弃物变卖所得的钱为资金的计划主要内容是设计建造一些叫避难所的掩体，以安置那些在核战或得了致命的传染病的人们。建设工程不久就开工了，中间还短暂停工对计划做了改善。
2054			避难所科技 Vault-Tec 经过完善，使 ZAX 1.0 开始可以联网。一开始这个系统的模型是被设计来控制避难所的，它被政府用来帮助能源部门收集整理资源数据。在一年内，它又被军事部门用来传染病研究和军事策略研究之用。

年	月	日	事件
			后面有一种说法还说 ZAX 1.2 是用来建造西部科技 West Tek 用的。
2055			西部科技 West Tek 研究所开始制造一种能杀死新传染病菌的病毒。这些病毒研究和相关研究由联邦政府直接控制管理，二十年后，研究所又在政府授意下进行 Aan-Immunity Virion Project Aan 免疫病毒研究和步兵动力装甲 Power Infantry Armor 以及激光的研究。
2055			ZAX 1.2 被开发来管理西部科技 West Tek。它不属于避难所科技 Vault-Tec 维护软件，所以它并没有被输入用来在核弹爆炸后保护人类的命令。同时，它能很稳定地处理数据和与科学家们玩国际象棋。许多科学家都认为 ZAX 常常作弊，因为它总是用它优秀的电脑处理性能在下棋时考虑好每一步。
2059			安吉雷奇前线 the Anchorage Front Line 完成，因为美国开始在阿拉斯加布置大量兵力以保护其石油资源。安吉雷奇前线 the Anchorage Front Line 使美国和加拿大之间的关系紧张化，因为美国想迫使加拿大同意美国对阿拉斯加输油管设置军事武装力量进行保护。
2059			首例人工智能出生。由于受智力约束，它的发展很快就陷入瓶颈。这个发现为美国将来在研究所中的 AI 研究打下基础。
2060			全世界的交通都停止运行。由于燃料缺乏，它们被禁止使用在机动车上。人们开始探研解决方法——电气和核融合车辆被研制出来，但工厂也只能有限制地制造。核融合技术研究的压力越来越重。
2060			欧洲-中东之战结束，因为中东的油田都干涸了。它们的冲突目标已经消灭，而战争双方也被削弱得差不多了。
2062			尽管为避免疾病传染而隔离，新的传染病仍在不断蔓延，使国家领导人如火烧眉毛。
2063	08		大部分避难所工程完成，除了建在地底下的 13 号避难所 Vault 13。传染病的蔓延问题似乎预示着发展周期的结束。在许多城市，人们开始接受避难所训练，但是训练频率的增大又导致人们放松了对警报的警惕。随着时间慢慢流逝，训练成果也慢慢表现出来。
2065	06		由于 2065 年夏天的大量对电力供应的要求，纽约市的一个核反应堆开始变得重要起来。由于该反应堆接近熔解，能量供应也只好实行配给，后来纽约的这个事件被称为“酷夏 Hot Summer”。
2065	08		由于美国的机械化部队需要越来越多的能源，军事部门开始把目光投向制造“人工坦克”的工程——实质上就是用两条腿走路的装甲兵：动力装甲部队。
2065 - 2067			动力装甲研究在持继进行中，几套模型已经被开发出来。这些模型大都被证明在地上是无法工作的。但这为将来在军事、建设、核融合技术上的发展铺好道路。
2066	春季		随着全球的油田干涸，中国对燃料的依赖终于也导致整个国家陷入能源危机。接近于崩溃的中国在与美国的贸易中胃口越来越大。而美国又不愿供应太多石油，美中之间的谈判终告破裂。

年	月	日	事件
2066	夏季		在关于动力装甲的开发中，成功制造出第一个核融合电池。这为美中关系雪上加霜。使用核融合电池的各种设备大规模地被制造出来。美国国内开始采用核融合作为支柱能源，但这是一个十分缓慢的过程。因为各地要求的能量和所能提供的能量实在差得太多了。几乎在 13 年之后，仍只有小部分地区使用核融合能源 Fusion Power。
2066	冬季		2066 年冬，中国侵入阿拉斯加。安吉雷奇前线 the Anchorage Front Line 成为战场。
2066	冬季		加拿大开始禁止美国军队进入加境内以及美国飞机飞经加境，这使双方关系进一步紧张。美国和加拿大的紧张关系升华，但最终加方还是让步了，美国军队穿过加拿大。这为 2076 年美加的合并提供了条件。
2067			第一套动力装甲在阿拉斯加被开发成功。尽管没有经过足够的试验，这种动力装甲以难以置信的优越性能被用在和中国坦克和步兵的战斗中。它能大量负重的性能在各种地方的战斗都有很好的作用，而它的力量足够毁灭一个城镇而不使里面的士兵受一点伤。中国急忙也研制出自己的动力装甲，但已经比美国迟了很多年。
2069			由于美国把大量加拿大境内的资源运到战场上，加拿大开始意识到美国军队的压力。大块的森林被毁掉，其它资源从被毁掉的缺口运出。许多美国人都把加拿大当成美国的附属，而加拿大却从来没表示过抗议。
2069	03		13 号避难所 Vault 13 终于建成——这是最后一个避难所，同时避难所训练也开始了。由于它比其它避难所晚建成，其它避难所出现的“狼来了”的效应并未对其造成太大影响。
2070			第一辆使用核融合发动机的汽车制造成功。虽然那个尚不完善的模型标着高价，但在短期之内就卖出了。许多克莱斯拉 Chryslus 工厂花了很久才转型到制造军事设备上去。
2072			美国对加拿大越来越大的资源需求导致加拿大一些大城市的抗议甚至暴动。阿拉斯加输油管的怠工，给了军队一个合并加拿大的借口。虽然在事实上，合并从 2067 年就开始了。
2073	09	15	随着中国使用生化武器加大对美国的侵略，美国政府开始思考对策。泛免疫病毒粒子项目 Pan-Immunity Virion Project 计划正式形成，在加州南部的西部科技 West Tek 研究所，开始根据计划内容进行实验。
2074			与美国声称只是从中国手中夺加阿拉斯加相反，美国动力装甲步兵部队被派往中国，但他们在大陆上却没发挥什么太大的用处，只是在白白消耗美国的资源供应。
2075	03	21	在 PVP 计划 10-011 号实验中，成功地在单细胞生物身上使病毒对测试觉醒。在植物细胞中进行的实验被延迟了。泛免疫病毒粒子项目 Pan-Immunity Virion Project 被重新命名为 FEV——强迫进化病毒 the Forced Evolutionary Virus。
2075	五月	09	在玛丽博萨 Mariposa 进行的 FEV 10-011 号实验中，成功使扁形虫身上的病毒觉醒。由于病毒的感染，扁形虫长得更大更重。用昆虫进行的实验并没取得太大成功，因此巴尼特少校 Major Barnett 中止了在昆虫身上的进一步实验。
2075	六月	30	在玛丽博萨 Mariposa 进行的 FEV 10-011 号实验中，使用小白鼠为实验体。增

年	月	日	事件
			大的体型，增强的肌肉等都被详细记录下来。
2075	11	09	FEV 10-011 号实验在兔子身上得出结果。变大的体型，加强的智力，还有（在这一次）好斗的特性都被记录下来。显然，很难确定扁形虫在之前的实验中是否比平常更易怒和好斗。坦白说，研究者们起初根本没想过生物体被感染后会变得好斗。
2076	01	03	为了监督这个事关整个国家军事利益的实验，斯皮德尔上校 Colonel Spindel 的部队被派往西部科技 West Tek 研究中心。罗杰·马克森 Roger Maxson 上尉（辐射 1 中钢铁兄弟会 BOS 的长老约翰·马克森 John Maxson 的祖父）也在这个部队当中。
2076	01	12	在玛丽博萨 Mariposa 的 11-101a 号实验，通过把一系列新基因序列加入的病毒当中后，科学家们给狗注射了这种病毒。但是人们只记录下狗被加强的力量，却没有注意到它增加的智力。
2076	01		美国完全把加拿大合并，加拿大国内的反抗者和暴乱分子都被枪毙了。阿拉斯加输油管地区聚集了大量美军。有关美军暴行的图片资料通过各种途径进入美国，为新的动乱和不安埋下祸根。
2076	01	26	11-011 号实验在浣熊身上进行。相同的实验结果被记录下来，但是一部分被感染的浣熊试图逃跑，使巴尼特少校 Major Barnett 不得不采取武力解决问题，并终止了在浣熊身上的试验。但是，有两对浣熊被遗漏了。 记录：Scott Campbell 和 Chris Taylor 设计时想让这些逃跑的浣熊成为一种新的智能生物，叫作“地穴 Burrows”。但是这个想法没有被采纳。
2076	04	15	当对 11-101a FEV 病毒实验中的狗完成二期实验后，这些狗都被销毁了，当然，是从一个足够安全的距离。
2076	06		动力装甲模型终于完成，就是辐射 1 中所见到的那种。这是在核战争 Great War 前动力装甲技术所能制造出的最好装甲了。许多装着这种装甲的部队被派往中国战场，并很快击溃中国军队。中国的资源被大量投入到火线上，而供给线已经开始崩溃。
2076	08		全美普遍发生哄抢食物和能源事件。部队被派往这些城市镇压动乱，并临时建造了许多监狱。美国宣布国家已处于紧急状况中，随后颁布了军事法律。
2076	10	04	在西部科技 West Tek，11-111 号实验的 15 只黑猩猩感染上病毒。到此为止，这是成果最大的一次试验，在黑猩猩身上产生的发育与免疫都超过以前所有的实验体。这试验结果被认为具有十分重大的军事价值。北美两个隔离的村庄被用来进行秘密试验，同时玛丽博萨军事基地 Mariposa Military Base 的建造速度加快，以便对西部科技 West Tek 研究所用军事力量来监督。
2077	01	07	巴尼特少校 Major Barnett 不顾研究组的反对，强制命令把所有的 FEV 研究迁移到新建成的玛丽博萨军事基地 Mariposa Military Base。
2077	01	10	阿拉斯加被夺回，安吉雷奇前线 the Anchorage Front Line 重新被美军控制。
2077	01	22	动力装甲开始被用在国内的镇压暴动和检疫隔离。原本用来和中国对抗的士兵们现在把枪口转向自己的同胞。食物哄抢事件此起彼伏，许多市民在哄抢中被杀害。不论是在加拿大还是美国本土，都有士兵叛逃。这些士兵

年	月	日	事件
			被抓获，投入军事监狱。
2077	02		关于 FEV 的秘密研究被通过某种未知的途径泄露出来，世界上许多城市和政府纷纷提出抗议，甚至认为美国是当初那种未知传染病的始作俑者。FEV 被当成对各国的威胁，给美国承受的压力添了一把火。
2077	03		为了防备中国的核弹或生化武器袭击，总统和英克雷 Enclave 撤退到地球上的偏远地区，并为战争持续中出现的意外情况做好了准备。
2077	10		罗杰·马克森 Roger Maxson 上尉和他的部下发现玛丽博萨 Mariposa 的科学家们使用“军事自愿者”（那些脑子没有被挖出来用于脑机器人 Brain Bots 的军事罪犯）做试验。基地里人心惶惶，马克森 Maxson 把首席科学家安德森 Anderson 处以死刑。在这事后不久（这段时间在基地中的斯皮德尔上校 Colonel Spindel 精神错乱了），马克森 Maxson 的部下们一致推举他来领导，可是马克森 Maxson 耸耸肩拒绝了：“我们应该集体辞职。”
2077	10	20	掌握着玛丽博萨军事基地 Mariposa Military Base 的罗杰·马克森 Roger Maxson 上尉通过无线电宣布他已经完全脱离，但没得到任何反应。由于莫名的担心，马克森 Maxson 命令所有基地外的居民移到玛丽博萨 Mariposa 基地内居住。
2077	10	23	核战争 Great War：核战争 Great War 爆发。导弹袭击发动，虽然不知道是哪一方先发起的，也不知道那些导弹是否来自美国或者中国的任何一方。空袭警报及时响起，但只有少数一部分人进入避难所，因为大多数人认为这只是一次错误的警报。避难所被封闭。
2077	10	23	由于大墓地 Necropolis 的避难所（12 号避难所 Vault 12）永不关闭，当人们发现其它避难所都已经被封闭之后，贝克斯菲尔德 Bakersfield 的居民们试图强行进入 12 号避难所 Vault 12 寻求保护。
2077	10	23	西部科技 West Tek 研究所被弹头击中，爆炸把四楼和五楼的 FEV 病毒槽炸破了，病毒渗入大气中。病毒被辐射之后开始变异，并感染了荒野世界中的各种生命。这就是辐射 1 和 2 中主角常常随机遇见各种生物的原因。
2077	10	23	玛丽博萨军事基地 Mariposa Military Base 幸存了下来，士兵和科学家们得以免于被充满整个荒野世界的辐射线和 FEV 病毒侵害。
2077	10	25	两天后，玛丽博萨 Mariposa 派出一个穿着动力装甲的斥候（普拉纳 Platner）探测大气情况。他报告说在基地附近没有太大的辐射。
2077	10	27	安葬了死在玛丽博萨 Mariposa 基地外的科学家们之后，士兵们把军事基地 Military Base 封闭，走向荒野，带着他们所有的补给和武器。马克森上尉 Roger Maxson 带领他的士兵和家属移往政府在迷失小山 Lost Hills 的掩体。（这个事件被称为“出埃及记” Exodus，后来幸存的士兵们继续向前走，最终成立了钢铁兄弟会 BOS。） 注意：尽管 Maxson 在他留下的记录里指出非军事居民大概是科学家们的家属或者和军队无关的居民仍然留在基地中，但没人知道这些人是否仍然生存。
2077	11		马克森上尉 Roger Maxson，他的下属，以及士兵家属，在几个星期的路程中付出很大人员伤亡的代价，包括马克森 Maxson 妻子的生命，终于到达迷失小山掩体 the Lost Hills bunker。迷失小山掩体 the Lost Hills bunker 成为放逐者 Vault Dweller 在辐射 1 中找到的钢铁兄弟会 BOS 的总部。

年	月	日	事件
2080			病毒最初的后果开始在幸存者们身上出现。人类和其它动物都普遍发生相似的变化。那些在变异影响中生存下来的生物永远被病毒改变了。新的种族在一夜之间产生。
2083	夏季		12 号避难所 Vault 12 中幸存下来的僵尸 Ghoul（还有那些在炸弹落下来时逃进贝克斯菲尔德 Bakersfield 的居民）创建了大墓地 Necropolis。
2084	夏季		赛特 Set 从原来的监督者 Overseer 手中夺取了大墓地 Necropolis 的控制权。12 号避难所 Vault 12 的监督者为了保住性命，不得不流浪到北方，从此不再有关于他的消息。
2090			29 号避难所 Vault29 开启。哈罗德 Harold（现在还是人类）以商人的身份出发聚集财富，环游荒野世界中各个幸存者居住地。
2091			八号避难所 Vault8 开启，他们使用伊甸园创造器 GECK 为他们的城市创造了肥沃的土地。这里最终发展成为地下掩体市 Vault City。
2092			洛杉矶避难所 LA Vault 开启，埋骨场 Boneyard 成立并开始攻击幸存者。
2092			理查德·莫罗博士 Dr. Richard Moreau 因在地下掩体市 Vault City 谋杀被放逐。关于这起谋杀案的详情没有人知道，只知道他把自己的名字改成格雷 Grey，而后走向南方。
2093			一个叫安格斯 Angus 的男人创建了哈勃城 Hub，他在沙漠里一个肮脏的绿洲中建起营地，不久以后就和其它移民开始贸易。
2096			哈罗德 Harold 在哈勃城 Hub 拥有了一支商队。他的商队常常在荒野中受到袭击，但都能一一化解，并很快繁荣起来……直到许多年以后遇到变种人 Mutants 的袭击。
2097			约翰·马克森 John Maxson，辐射 1 中钢铁兄弟会 BOS 未来的长老 High Elder，出生了。
2102	05	22	越来越多变种人 Mutants 对哈罗德 Harold 的商队进行袭击，使哈罗德 Harold 大为恼火。他雇了（辐射 1 中最早的）一批佣兵团之一去调查这些该死的变种人 Mutants 的来历。和那个叫格雷 Grey 的男人在哈勃城 Hub 协商之后，他们决定合并势力。
2102	06	23	理查德·格雷 Richard Grey 的探险队包括哈罗德 Harold 发现了玛丽博萨 Mariposa 军事基地，但探险队在基地中被变种人 Mutants 打败了。格雷 Grey 被一根自动机械手臂扔进了 FEV 病毒槽，哈罗德 Harold 则被打昏了过去，只记得醒来之后已身处荒野。
2102	06	27	仍在变异中的哈罗德 Harold 被商人们发现并带回哈勃城 Hub。他以前的商队成员和雇员们被他身上的变异吓坏了，弃他而不顾。他不久就孤独一人离开了，甚至没带上一点必备用品。
2102	07		因病毒作用而变得十分可怕的理查德·格雷 Richard Grey，忍着可怕的疼痛，从布满 FEV 病毒的槽中爬出。几乎无法思考也意识不到身处的环境，他爬向病毒槽控制室并开始他的声波记录。他变得衰弱，并常常昏过去，每次昏迷长达数日甚至数个星期。
2102	07-11		理查德·格雷 Richard Grey 开始习惯他现在的状况，并开始在动物身上测试 FEV

年	月	日	事件
			病毒。这些试验和他日益增长的警觉力为他将来的统一计划和主教 Master 生涯出现打下基础。他决定用那个名字——“主教 Master”。
2102	11		第一个人类受害者不小心走进玛丽博萨 Mariposa，成为格雷 Grey 的实验品。
2102	12		格雷 Grey 继续在偶尔走进玛丽博萨 Mariposa 的人身上进行试验，但都没有成功。这些试验品都是有缺陷的（因为他们体内有辐射），虽然他们身型变大，智力却难以置信地低。格雷 Grey 把他们全部销毁了。
2103	01		主教 Master 发现了辐射在他自身变异中起的作用这个问题，并开始更仔细地选择实验体。最早的超级变种人 Super Mutants 诞生，很有活力地使劲动着。他开始准备建造一支军队。
2103 - 2130			在这个时期，主教 Master 缓慢地从当地居民中收集着试验材料，不管他们是不是乐意。2130 年的长冬 Great Winter 和人口资源的缺乏使他想成立一支部队的计划陷入困境。
2120			安格斯 Angus 统治着发展中的哈勃城 Hub，并自立为总督。
2125	冬季		安格斯 Angus 被谋杀。哈勃城 Hub 陷入混乱状态。
2126			一队商人控制了哈勃城 Hub 的水塔。他们要求每个喝水的人都要付钱。大商战 the Great Merchant War 开始。
2126 - 2128			大商战 the Great Merchant War 进行着，贩水商人们封锁了城镇，但是他们在数量上处于劣势。一个叫罗伊·格林 Roy Greene（Justin Greene 贾斯汀·格林的祖父）的男人出来讲和并谈判协商了解决方法。哈勃城 Hub 的中央评议会 Hub's Central Council 成立，由两边商队组织的代表组成。长时期的无政府状态与会议维持着哈勃城 Hub 的形势。
2130			长冬 Great Winter 开始。
2131 - 2135			主教 Master 开始命令他的超级变种人 Super Mutants 从商队中收集试验体。许多年以来，商队成员的失踪都被认为是沙漠中的怪物所为。即使是哈勃城 Hub 的商队成员也被绑架或诱拐了，人们仍认为那是死亡爪 Deathclaw 干的。超级变种人 Super Mutants 部队在成长。
2134			丹尼斯·艾伦中士 Sergeant Dennis Allen 领导的一支钢铁兄弟会 BOS 队伍的实力不断变强，他们要求长老们让他们去闪光之地 Glow 东南部探索战前文明。长老们拒绝了，所以 Allen 和他的直属部队带着一部分技术和武器从钢铁兄弟会 BOS 中分裂出去。
2134			丹尼斯·艾伦中士 Sergeant Dennis Allen 带领着钢铁兄弟会 BOS 的一个分队到西部科技 West Tek 研究所去寻找战前技术。他们在二十多天后到达，并很快被西部科技 West Tek 的防御系统击溃。由于受伤，艾伦 Allen 开始被从装甲上泄露的辐射感染。在他死前，他把探险队发生的事情记录在一片碟片中，然后他也成为无数尸体中的一员。
2135			罗杰·马克森 Roger Maxson 长老死于癌症，而他的儿子，同样是一名熟练的战士，成为钢铁兄弟会 BOS 的“将军”长老。约翰·马克森 John Maxson 开始成为圣骑士 Paladins 的一员，实现了他还是士兵时的远大理想。
2137			主教 Master 开始大批量制造超级变种人 Super Mutants。只有五分之一到六分之

年	月	日	事件
			一的试验品能成功。在这些成功的例子当中，只有一半左右能最终加入他不断扩大的部队当中。这个部队称为联合军 the Unity。
2140			德克 Decker 在哈勃城 Hub 地下形成一定规模，并开始吸收成员。
2141	春季		15 号避难所 Vault 15 开启。
2141			放逐者 Vault Dweller 出生。（这取决于你在辐射 1 中给主角设定的年龄）
2141	冬季		歹徒 Raiders 的形成造成当地食物供应的不足。可汗帮 Khans 和毒蛇部落 Vipers 努力想办法解决这些问题。
2142	春季		沙荫镇 Shady Sands 成立，高大的城墙被建造来对抗歹徒 Raiders。
2145			漂亮的小坦蒂 Tandi 出生，尽管她在辐射 2 中已是一个满脸皱纹的丑老太婆。
2152			随着他们在荒野世界中的影响不断扩大，主教 Master 寻找人类和世界末日教徒，他不是想把这些人浸入病毒槽中，而是要求他们服从他。他的密探——他们的领导者叫墨菲斯 Morpheus，发誓效忠主教 Master。墨菲斯 Morpheus 和他的教徒组成了将来宗教之子 Children of the Cathedral 的核心。
2155			约翰·马克森 John Maxson 的父亲在毒蛇部落 Vipers 的一场暴乱中死去。由于正在等着暴徒们散开逃走，他的父亲没有注意到毒蛇部落 Vipers 的残暴本性（或者是他们有毒的武器），一支箭擦过他的头部，他在数小时后中毒身亡。约翰·马克森 John Maxson 接过长老的责任，伦布斯 Rhombus 则成为圣骑士 Paladins 的新领袖。
2155 - 2156			在捕获一队穿着奇怪服装的人（避难所居民）后，主教 Master 发现了埋骨场避难所 Boneyard Vault 的位置，大教堂 Cathedral 未来的基地。他征服了该地居民，并在那里建立设施。人类教徒开始把那个避难所当成他们的力量之源。在避难所中，主教 Master 又知道了其它避难所，并发现那些居住者更适合变异。他开始派出侦察队去各个避难所在地寻找这些避难所。
2156			主教 Master 发现建立一种慈善的“宗教”的好处，也就是宗教之子 the Children of the Cathedral，并用教徒作为荒野世界各地的秘探。宗教之子 the Children of the Cathedral 的传教士慢慢扩展到荒野世界中，成为墨菲斯 Morpheus 和主教 Master 的耳目。
2157			主教 Master 发现了贝克斯菲尔德避难所 Bakersfield Vault，即 12 号避难所 Vault 12，并派出一支超级变种人 Super Mutants 部队去占领该避难所。许多僵尸 Ghoul 像风中的细枝被折断一样被杀死。赛特 Set 最终只好和超级变种人 Super Mutants 谈判，告诉他们僵尸 Ghoul 是超级变种人 Super Mutants 正在寻找的避难所幸存者。超级变种人 Super Mutants 因为没有找到一个尚未打开的避难所而大为恼火，他们在分水岭 Watershed 建造了一个小型要塞来监督僵尸 Ghoul 和赛特 Set。战争中的合作开始了。
2161	10		钢铁兄弟会 BOS 的一支侦察队偶然遇见了一个死去的超级变种人 Super Mutants。他们把尸体带回给文书 Scribes，然后首席文书维尔 Head Scribe Vree 开始对超级变种人 Super Mutants 的研究。
2161	12	05	辐射 1 开始：放逐 Vault Dweller 被踢出 13 号避难所 Vault 13 去寻找一个更换用的

年	月	日	事件
			水质芯片 Water Chip。
2161	12	15	放逐者 Vault Dweller 发现沙荫镇 Shady Sands。他遇见坦蒂 Tandi 和伊恩 Ian。伊恩 Ian 加入了寻找水质芯片 Water Chip 的队伍。
2161	12	30	放逐者 Vault Dweller 在迦克镇 Junktown 得到第二个伙伴狗肉 Dogmeat。
2162	01	17	放逐者 Vault Dweller 到达哈勃城 Hub 并和贩水商人进行谈判，使他们为 13 号避难所 Vault 13 提供用水，为避难所赢得更多的时间。
2162	02	13	放逐者 Vault Dweller 在大墓地 Necropolis 得到水质芯片 Water Chip。伊恩 Ian 为放逐者 Vault Dweller 挡住一个超级变种人 Super Mutants 的偷袭，被一发 SMG 脉冲枪的子弹化为灰烬。
2162	03	03	放逐者 Vault Dweller 和主教 Master 正式发生冲突。
2162	04	20	放逐者 Vault Dweller 摧毁了军事基地 Military Base。狗肉 Dogmeat 为了保护他的主人而死去。
2162	05	10	辐射 1 结束：放逐者 Vault Dweller 回到 13 号避难所 Vault 13，却被告知“你是个英雄，但你还是要离开。”一些避难所成员（由主张返回地面的“回归”派吕蒂亚 Lydia 和她的支持者——特蕾莎 Theresa 和莱尔 Lyle 领导）不久也随着离开了。
2165	05	12	放逐者 Vault Dweller 脱下他的避难所服装，并从这天起再也没有穿上过。
2165	07	10	放逐者 Vault Dweller 和一小队原避难所居民和荒野居民向北走去，并建立起那个叫阿罗由 Arroyo 的小村庄。
2167	08	18	阿罗由 Arroyo 正式建立。
2185	夏季		在午夜，马库斯 Marcus 和钢铁兄弟会圣骑士杰克伯 Brotherhood of Steel Paladin Jacob 在破碎丘 Broken Hills 西南部数英里处相遇，并相互战斗了好几天。最后，他们放弃了，因为这场战斗毫无意义。两个人开始一起旅行，一起争论主教 Master 和钢铁兄弟会 BOS 的教条，以及主教 Master 是否真的可以把他的神经与大教堂 Cathedral 电脑网络连接起来。
2185	夏季		马库斯 Marcus 和杰克伯 Jacob 以及跟随着他们的僵尸 Ghoul，人类，和超级变种人 Super Mutants 建立起破碎丘 Broken Hills。
2186	春季		杰克伯 Jacob 告别马库斯 Marcus，继续前进，走向未知的地带。
2186			新加州共和国 NCR 成立，并成立一个中央委员会作为政府机构。
2188	10	02	放逐者 Vault Dweller 有了一个女儿（后来成为辐射 2 中的长老 the Elder）。
2196			坦蒂 Tandi 被新加州共和国 NCR 委员会一致通过选举为新加州共和国 NCR 总统。像所期望的那样，她继续做着超屌的工作。
2198			英克雷 Enclave 从事许多新的技术研究，包括动力装甲的改进。但是这些并没能更好地改良原来旧的动力装甲，有的甚至更糟。
2208	01	16	在写完回忆录之后，放逐者 Vault Dweller 从阿罗由 Arroyo 消失，人们认为他已经去世。放逐者 Vault Dweller 原来的避难所服装折叠着放在床边。有人说放逐者 Vault Dweller 被某种不可思议的力量带走了，也有人说放逐者 Vault Dweller 开始了新的旅途，留下长老们来引导阿罗由 Arroyo。

年	月	日	事件
2208	02	02	悼念放逐者 Vault Dweller 的一个月圆月缺周期结束后，阿罗由 Arroyo 的生活又回复原来的样子。
2208	02	02	放逐者 Vault Dweller 女儿作为长老 the Elder 的最后特训开始。她忍受了一系列体力训练和其它各种辅助特训——科学、数学以及各种武器的使用。
2210	01	31	放逐者 Vault Dweller 的女儿接受了她的神秘测试。她服用了一种由哈库宁 Hakuinn 的花园里种出来的致幻植物制成的药。她走进试炼神殿，在手枪坏掉后用她的魅力通过了大部分测试。她还给测试做了许多修正。 注意：坏掉的那把手枪就是辐射 2 开场动画中你在她桌子上看见的那把。
2210	01	02	放逐者 Vault Dweller 的女儿成为部落长老。她治理得很好，她的智慧受部落所有人的尊敬。
2211			法兰克·荷瑞根 Frank Horrigan 出生……真是灾难。
2215	08	01	理查森 Richardson 议员在他的父亲，理查森 Richardson 总统帮助下，执掌英克雷 Enclave。
2215			在总统命令下，英克雷 Enclave 科学家们开始努力研究动力装甲的升级版本。许多模型被设计和测试。
2220	03	05	理查森 Richardson 议员在他父亲的政治影响和帮助下被选举为总统，开始第一个五年的任期。
2220	10		英克雷 Enclave 科学家们研制出更可靠的二型动力装甲。它的设计原型测试结果意外事故，爆炸，死亡等被总统命令分成各个等级。
2221	03	23	获选者 Chosen One 出生。他的父亲不在部落的记录当中。虽然不知道这是为什么，但长老 the Elder 应该会知道吧。
2231			麦尔开 Melchior 的儿子出生。
2235			英克雷 Enclave 以死亡爪 Deathclaw 为实验目标，想制造出特殊的战斗武器用于敌对势力的战争。
2235			此时在蜥蜴城 Gecko 已有小部分僵尸 Ghoul 居住，更多的僵尸 Ghoul 不断迁徙过去，逐渐形成蜥蜴城 Gecko。新加入的僵尸 Ghoul 带来新的科技和知识，于是在年底发电厂开始运作。地下掩体市 Vault City 开始关注他们的新邻居。
2236	07	20	英克雷 Enclave 侦察兵发现玛丽博萨军事基地 Mariposa Military Base 仍然存在，并发现它只是部分被摧毁。
2236	07-08		英克雷 Enclave 的科学家和化学家搜索玛丽博萨 Mariposa，同时行动小队到处搜捕沙漠中的奴隶来挖掘军事基地 Military Base，以达到病毒槽。行动小队中的一名士兵就是法兰克·荷瑞根 Frank Horrigan，适时 25 岁，由于犯了未记录的精神疾病，不久前刚从总统的秘密保镖转到荒野中散心。
2236	08		麦尔开 Melchior 被一队英克雷 Enclave 巡逻队抓获并成为挖掘军事基地 Military Base 的奴隶队伍的一分子。
2236	09		英克雷 Enclave 工程部和超级变种人 Super Mutants 奴隶开始挖掘。他们挖出了 FEV 病毒，变异开始在人类工人身上产生。法兰克·荷瑞根 Frank Horrigan 也感染上 FEV，他被送到英克雷 Enclave 实验室去研究。
2236	10		麦尔开 Melchior 开始变异……但是他的智力和狡滑却没有消失，这使他作为

年	月	日	事件
			一个超级变种人 Super Mutants 更为强大。意识到英克雷 Enclave 在得到 FEV 数据后将要杀死所有的超级变种人 Super Mutants，他开始用他魔术般的天份弄到武器武装其他变种人 Mutants，以在英克雷 Enclave 决定杀死他们时反抗。
2237	01		得到FEV数据的英克雷 Enclave，在发生了许多变异之后放弃了军事基地 Military Base，导致第二代超级变种人 2nd Generation Super Mutants 产生——英克雷 Enclave 只留下一小队士兵来杀死那些超级变种人 Super Mutants，但是那些变种人 Mutants 用他们在挖掘中得到的重武器，将英克雷 Enclave 士兵化为尘土，当然，他们自己也付出极大代价。剩下的那些第一代和第二代超级变种人 1st and 2nd Generation Super mutant 奴隶决定留在基地中，他们形成了一个新的团体。
2236 - 2238			荷瑞根 Horrigan 慢慢在 FEV 病毒中改变，变成一个体格强壮但行动缓慢、愚蠢、单纯的超级变种人 Super Mutants。他被注射了极强的镇静剂，被执行手术，被研究。他每次只清醒一小段时间，然后注入血液的镇静药就再次使他进入沉睡。
2238			哈罗德 Harold 到达蜥蜴城 Gecko（带着头上的一棵树枝），并尽他最大的努力帮助那些僵尸 Ghoul 运作他们的原子发电厂。
2239	10	23	测试在法兰克·荷瑞根 Frank Horrigan 身上进行。他被作为战斗武器投放在荒野中，在对抗当地居民的战斗中进行测试。
2239	03	27	法兰克·荷瑞根 Frank Horrigan 得到他新的身份。一套特别为容纳他的大块头制造的动力装甲把他封在了里面。在一些残酷的战斗测试成功后，荷瑞根 Horrigan 成为英克雷 Enclave 解决许多难缠问题的手段。
2241			连年干旱在加州北部地区发生，阿罗由 Arroyo 和摩多克 Modoc 的庄稼和双头牛 Brahmin 纷纷死去。
2241	01		作为莫丁诺 Mordina 家族的礼物，第一批杰特 Jet 进入瑞丁城 Redding。
2241	02		地下掩体市 Vault City 拒绝了新里诺 New Reno 的彼希 Bishop 家族和新加州共和国 NCR 的结盟请求。
2241	03		歹徒 Raiders 开始袭击地下掩体市 Vault City 的商队。
2241	07	25	辐射 2 开始：获选者 Chosen One 进入神殿，开始他的试炼。
2241	07	27	获选者 Chosen One 离开阿罗由 Arroyo 寻找伊甸园创造器 GECK。
2242	05	15	英克雷 Enclave 侵入 13 号避难所 Vault 13，激活它的中央电脑并宣布已经到了离开避难所的时候。马丁·弗罗比舍 Martin Frobisher 把避难所居民集合起来准备离开。
2242	05	16	一天之内，13 号避难所 Vault 13 大门打开了，见到的却是二小队全副武装的英克雷 Enclave 士兵。士兵们杀死了三个“拒捕”的居民，并把避难所所有的居民都抓走了。
2242	05	17	英克雷 Enclave 动物学家把一队死亡爪 Deathclaw 放入 13 号避难所 Vault 13 中以杀死所有调查那个避难所的人，借以隐藏英克雷 Enclave 军来过避难所的事实。其它死亡爪 Deathclaw 被派到 13 号避难所 Vault 13 周围的沙漠中以确保没有任何生还者或目击者。
2242	秋季		辐射 2 结束：获选者 Chosen One 乘坐损坏的油轮进入英克雷 Enclave 并摧毁了

年	月	日	事件
			海神式导弹油井 Poseidon oil platform，杀死了美国总统，为英克雷 Enclave 统治世界的梦想画上句号。

荷瑞根 Horrigan 更新资料

只是想要澄清事实……

荷瑞根 Horrigan 是一个变种人 Mutants，但是荷瑞根 Horrigan 在军事基地 Military Base 中被 FEV 感染以前就已经是个怪物了（他有许多心理问题，也许将来会作为一个荷瑞根 Horrigan 心理问题档案列出）。

重要的是，要知道荷瑞根 Horrigan 从未认为他是个变种人 Mutants:只有那些英克雷 Enclave 科学家会这样认为，但是他们提起他时大多用“实验品”来称呼。即使这样，他们也不敢当着他的面这样说。许多士兵认为荷瑞根 Horrigan 是一台会走动的战争兵器，是那些科学家们制造出来的某种东西。士兵们从来没有注意过荷瑞根 Horrigan 的变种人 Mutants 特征。许多人认为他是畸形人，并且几乎没有人愿意和他一起执行任务。

荷瑞根 Horrigan 总是对总统，对英克雷 Enclave，对军队忠心不二——这份忠诚在他被 FEV 病毒感染以前就存在了，而且还被英克雷 Enclave 想出来种种方法来加强他对总统命令的忠诚。荷瑞根 Horrigan 的低能（很早以前被 FEV 病毒感染时损坏的），使这些方法造成的忠诚深深植根于他的心底。

最后的话

就是这些了——这些也许可以让你更容易明白 2 月 25 日那份资料。请等待三月 11 日的更新资料吧。

感谢阅读。

Chris Avellone@BIS

辐射圣经：四

2002 年 2 月 25 日



介绍：黑岛工作室消息面板

这也许是你在黑岛工作室的站点上看见的第一份辐射圣经资料，但希望不会是最后一份。在网上许多辐射站点已经有其它三份资料贴出，我们不久也会把那三份资料再次贴出，把资料补充完整。我把一些站点放在下面，如果你不愿意等待，你可以到那些网站上搜索那三份资料。

对于那些以前没看过这些资料的人，“辐射圣经”其实就是把辐射 1 和辐射 2 的背景资料等等编辑到一份文件中，以方便爱好者们更好地了解辐射。这些或许还不够完善，所以如果你发现有错误或者你希望了解更多内容的话，请发邮件至 Cavellone@blackisle.com，让我知道该怎么做。我不能保证我会马上一一给你们回信，但是我会找时间做的，通常在周末的时候。

不管发生什么，这套资料将在黑岛工作室的网站上每月更新两次（每隔一个周一），但在网上，你会发现这并不比其它的辐射网站迟多少。

谢谢对辐射的支持。

Chris Avellone@Black Isle

写在前面

1. 首先，我要感谢每一位参与“你为什么喜欢桌面游戏”调查的人。如果你还有什么想要说的，请发邮件至 Cavellone@blackisle.com。

2. 同样也要感谢发来音乐的人们——如果你有什么好的想法，请通过电子邮件告诉我。我仍然在寻找新的音乐。

3. 没有人可以告诉我最后提交的磁碟到哪里去了，所以我猜想它从未在游戏中出现过。如果你刚好准确地知道它在哪里，请告诉我——我很想知道这个问题的答案。

4. 如果你想在 BIS 网站把以前的三份资料贴出来之前找到它们，你可以在下面的辐射网站上找一找：

No Mutants Allowed	www.nma-fallout.com
Vault 13	www.vault13.net
Duck and Cover	http://rpgplanet.com/fallout
Vault of the Future	http://czech.vault13.net
French Vault	http://frenchvault.vault13.net

上面这些网站的排列顺序并不代表我对它们的喜欢程度，除了“No Mutants Allowed”，我很喜欢这个网站。如果我没把你的网站列举出来，请不要和我谈合作的问题，因为我懒得再去找别的什么网站了。

问题

这个星期我们收到了许多问题。与其和 Saint Proverbius 研究核融合能量是怎么工作的——我对此一无所知，倒不如从一个辐射的狂热爱好者——Duck and Cover 的 Killian 提的问题开始。他上个星期问我问题的时候，与其说他在问问题，倒不如说他试图把握住每一点机会问出关于辐射 3 是否在制作的消息。好样的，Killian，真是好样的（群众欢呼声）。好吧，让我们看看亲爱的 Killian 问的问题：

1. **在将来的辐射资料中，你能否说明一下辐射 2 的特殊事件中，是不是每个人都必须遇见法兰克 Frank 杀死那几个农夫的事件？为什么法兰克 Frank 要特意亲自出马去杀几个农夫？这里有什么重要的吗？你是否可以把这个问题收入辐射圣经中？我知道许多人对此都很好奇。**

回答：

很抱歉，Killian，但是答案是“不”。如果曾有人问过这个问题，我应该已经给过他们一份设计者们描绘“法兰克·荷瑞根 Frank Horrigan 预期出现事件”的录音带作为证据。你们真讨厌。好吧，我只好违背“我这个星期不再讨论被 FEV 感染的荷瑞根 Horrigan”的誓言，让你们看看下面这份资料。这就是关于玩家第一次遇见荷瑞根 Horrigan 的设定（注意这份资料已经很老了，所以这可能会有些问题）：

> 地点：在世界地图上随机发生
> 时间：游戏内部时间开始后的第五周
> 玩家不小心遇见荷瑞根 Horrigan 和几个英克雷 Enclave 士兵讯问一个老人和他的家庭。荷瑞根 Horrigan 说如果老人不闭上嘴跟他们走的话事情会变得很糟糕。老人拒绝了，并告诉荷瑞根 Horrigan 他永远不会让他的知识为荷瑞根 Horrigan 和他的老板们服务。荷瑞根 Horrigan 警告老人如果他不再改变主意的话，他们将见不到明天的太阳。但是老人再次拒绝了。
> 荷瑞根 Horrigan：老家伙，跟我们走吧。
> 老人：放开我们。我永远不会为你上级的目的服务。
> 荷瑞根 Horrigan：这是你最后一次机会。跟我们走，或者死。
> 老人：我宁可带着我所有的知识进入坟墓。
> 荷瑞根 Horrigan：就这样了，把他们杀光。（他把脸转向身边的士兵）
> 老人：不!!!
> 所有的英克雷 Enclave 士兵对着那个家庭开火，而荷瑞根 Horrigan 用他特有的武器杀死老人。
> 当老人一家死去之后，荷瑞根 Horrigan 对主角说他应该聪明地转过身离开。然后荷瑞根 Horrigan 和他的士兵转身离开主角走出地图。玩家重新开始控制主角的行动。
> 荷瑞根 Horrigan：这和你无关。转身滚吧。
> 如果玩家对荷瑞根 Horrigan 进行攻击（如果可能的话），他将会警告玩家那样做是不明智的。
> 荷瑞根 Horrigan：你一定是疯了，但我可以很宽容地把这当作是由于你的愚蠢。不过下一次，我不会再原谅你。

所以回答是没有答案。农夫一家被设计为将来一定会出现的，以使玩家直接明白荷瑞根 Horrigan 的手段有多么残酷——农夫一家的死因则是秘密了。如果要我猜，我想大概那个老人掌握有钢铁兄弟会 BOS 的哨兵或掩体的可能位置的重要信息，或是他对基因的研究可能使研究者们破译 FEV 病毒和（或者）想出

如何处理 FEV 的办法，也可能农夫一家是从英克雷 Enclave 基地里逃出来的科学家，可能那个老人知道 13 号避难所 Vault 13 的位置（未必），再就是他也许是许多年前瑞丁城 Redding 中被奴役的采矿工中的一员，只是个无知的傻瓜，只是被带去询问 FEV 病毒在矿工们身上的反应。我正向设计者们询问一些问题，所以过一段时间也许会有更多的有用的信息。

下面是一连串我只能回答“我不知道”的问题，这个问题来自 Eddy：

2. **我听说辐射 2 中本来有一个修道院地带，但这并没有应用在游戏中。据说它将给玩家辐射世界更多的信息。想到天启信徒 Followers of the Apocalypse 有些崇拜“知识”并“从启示中学到东西”，我想问问这个修道院是否会成为天启信徒 Followers of the Apocalypse 新的“基地”？**

回答：

我不知道。我从未找到过任何关于这个的资料，但我并不同意你的看法。通过我从别的地方听来的关于那个传说的事以及辐射 2 中原来的各个地区，修道院中的修道士们应该是热衷于保存知识，但他们并非天启信徒 Followers of the Apocalypse……虽然他们的理想也许很类似。我给 Tim Cain 发了封电子邮件，他应该会知道，所以别太激动了。

这儿是 Tim Cain 给我的回答：

> 那个修道院并没有什么信徒在里面。我猜测它是一个独立的组织，可能是信仰耶稣基督或是类似的神（我更同意后者，以免被人认为我倾向于基督教）。修道士们以书本、蓝图、条款等形式保存知识，并主要保存技术知识。与钢铁兄弟会 BOS 把技术与知识保存下来并用于改良自己的环境不同，修道院是对一切人开放的——只要他们不损坏里面的东西。他们需要提供的只是知识，因为知识是需要积累的。
> 还要说明的是，修道士们并不懂得他们保存起来的知识。他们对待这些知识就像对待圣经一样，阅读、复制、仔细地管理，但不用于实践。比如 Walter M. Miller 的为修道院做礼拜时用的 A Canticle for Leibowitz。

就是上面这些了。平静一些。

下面是第三个问题来自 D.J. Slamák。

3. **我很想知道那些超级变种人 Super Mutants 上唇下面的带子有什么用？你看，比如哈里 Harry 和他的副官，他们看起来就像用带子把他们的上唇挂起来以露出他们的牙齿一样。此外，马库斯 Marcus 在辐射 2 中并没有那个。你可以看下面这几张图片：**

http://czech.vault13.net/f1/heads/harry.jpg

http://czech.vault13.net/f1/heads/lt.jpg

http://czech.vault13.net/f2/heads/marcus.jpg

你能找出什么关于这个的资料吗？或者，至少你能做出一个合理的解释吧？

回答：

对于这个，我找不到什么档案。我只能说它只是一种装饰品，或者那从审美观上能使他们看起来更愚蠢

（不是智力上的笨，只是看起来傻傻的——你知道我指什么），或者我猜想那能使他们厚大的嘴唇——你看看他们的嘴唇有多厚——不会老粘合在一起，使说起话来更紧凑，不会口齿不清。他们的嘴唇就像帐篷一样把下巴都盖住了。

我想 Scott Rodenheizer（我们的人物设计师）只是拿这些人开玩笑——就像他在赛特 Set 上打孔上螺钉，把签章盖在马库斯 Marcus 的肩膀上，并让哈罗德 Harold 的头上长出树来。在他设计马库斯 Marcus 的时候，他甚至还没有预先打好腹稿……马库斯 Marcus 是一个很老的变种人 Mutants，所以他的皮肤有些萎缩（并布满脓疱状物，像沸腾的水面一样）。同时，他除了具有和别的超级变种人 Super Mutants 一样的外表特征，还因为暴露在 FEV 病毒中而产生了变异，所以马库斯 Marcus 身上产生的变种很可能和别的超级变种人 Super Mutants 不大一样……他当然也很灵巧，并且比别的超级变种人 Super Mutants 要聪明一些。

顺便提一下，也许你没有注意到这些，Scott Rodenheizer 在辐射 1 和 2 中制作了一些说话人物的头像后，他就离开去旧金山为另外一家电脑游戏公司，这家公司的名字我一时想不起来——工作了。尽管这样，我想 Leonard Boyarsky 或者 Jason Anderson 也很精通这个。

下面是 Liu Hao 和 Petty Pilferer 提的两个问题：

4. **在安装了原来的辐射 1 后，我一直没装补丁。在积累了一定数量的辐射伤害（大概 800 左右）后，我能从身上看到 FEV 病毒发作的闪光的症状。后来有人告诉我这是一个漏洞，已经被补丁修正了。而那个补丁我从来没下载安装过。这真的是漏洞吗？或者是原来的游戏设定，只是后来被取消了？**

回答：

这是漏洞。但是从某种程度上说，你也可以按你原来猜想的那个认为。如果你愿意，你认为那是 FEV 病毒的发作症状也无妨。

5. **当你在辐射 1 中和主教 Master 谈话时，他有许多嗓音或思想或是别的什么东西。这是那些被他消灭的人或者只是 FEV 病毒使他发生了性格分裂？**

回答：

根据辐射 1 的设计者 Chris Taylor 说的，这是那些被他消灭的人。

Saint_Proverbius：主教 Master 起源于三个人，这三个人是谁？他们怎么成为主教 Master 的？

Chris Taylor：理查德·格雷 Richard Grey 是一个探险家，他创建了病毒槽，他是第一个主教 Master。其它人都是在那些年里加入到他身上的，他们没有留下名字。

主教 Master 有很强的精神感应能力，不知道是在什么时候得到的……但可以肯定的是最后他得到了。当他吸收一个有意识的生命的时候，他不仅吸收他们的身体，同时还吸收了他们的精神（他声称他能感觉到他的第一个猎物的灵魂，一只老鼠，在他从玛丽博萨军事基地 Mariposa Military Base 的 FEV 病毒槽中爬出后不久）。很可能在很长一段时间之后，主教 Master 的人格变成“我们”（一个统一体）而不再是单独的“我”。由于这些被他吸收的精神对格雷 Grey 的精神发生影响，导致他时常吐露出无意识的疑问或问题。

至于电脑的声音，格雷 Grey 可以和大教（或者至少是他的精神统一体中的一个）同样也可以通过电脑说话。据我所了解的，通过电脑发声使他的声音变得更阴沉，因为如果没有电脑，他只是一团看起来非常柔软的原生质。

下面是三个 Brook 提的问题：

6. 辐射 2 中的蜥蜴是不是机器人？因为它们的声音听起来就像机器，而且他们的血很黑，像油一样。

回答：

不，它们的身体是肉做的，体内流的是血液。如果它们的声音像机器人，那你就只能怪我们的音效部门或者把你的音箱关小声一些。

7. 当炸弹投下时，避难所之间所有的通讯都切断了，所以如果没有办法通信的话，那英克雷 Enclave 怎么能发消息到 13 号避难所 Vault 13 骗他们离开的时间到了呢？

回答：

避难所之间的通讯从未正常工作过（也许是设备坏了吧），但是避难所与政府（或者英克雷 Enclave 或者避难所科技 Vault-Tec）则是另一回事了，因为他们需要通过某些方式监控避难所。

已经得到避难所科技 Vault-Tec 的英克雷 Enclave（不要太吃惊，想想避难所是由政府所投资的事实）可以通过某种方式监视避难所中发生的事件……不只是他们能远程进入避难所的电脑和系统，（包括 PIPBoys 和避难所居民的私人记录），同且早期大部分避难所的监督者 Overseers 也知道如何与政府联络，同时他们的职责也包括把避难所及其居民的信息下载到指定的电脑档案保存处以便于政府随时可以读取。

这种同避难所电脑的联系也让英克雷 Enclave 有机会通过所有的避难所防卫系统，给封闭中的避难所发出“完全清洁”的信号，诱使里面的居民走出避难所。

再重复一次，几乎没有避难所居民意识到这一点。下面是辐射 2 中与这件事有关的资料，这里是玩家和 Lynette 在辐射 2 中所说的话：

> 注意：尽管有下面的证据，记着琳娜特 Lynette 的档案是值得怀疑的，它们也许并没有记录下真正的事实。

玩家 PLAYER

> 你怎么知道什么时候离开避难所？我听说避难所已经与外界隔离了。

琳娜特 Lynette

> 你所听说的是错的。我们的档案记录得很明白：我们的避难所在封闭两年后接到“完全清洁 all-clear”的信号。

玩家 PLAYER

“完全清洁 all-clear”的信号？从哪里发来的？

琳娜特 Lynette

（迷惑地）嗯……我想大概是从地表的监控器发出的。我知道那里有一些监测环境的传感器。不然的话监督者 Overseer 怎么知道什么时候离开是安全的？

玩家 PLAYER

所以……是监督者 Overseer 命令大家离开避难所的？

琳娜特 Lynette

应该是吧……（思索着，不大确定）……至少，我记得档案中是这样记载的。（重新恢复自信）无论如何，我可以确定有许多公民负责监控地表的传感器。

玩家 PLAYER

真的吗？这些监控器现在还在吗？能不能让我看看？

琳娜特 Lynette

（很生气，不是因为玩家 1 同意她的看法，而是不喜欢）它们应该都已经拆卸下来用于其它系统的升级了。

这就是她提到的全部了——这也许暗示着在这些不幸的避难所里发生过一些什么。

总之， 我问过设计者辐射中的监督者 Overseer 这个角色的一些事情。一开始监督者 Overseer 是被派到避难所中给政府提供信息的，可是当世界到处都发生爆炸的时候，不再有什么人真的在继续进行这个工作了，直到后来英克雷 Enclave 把这些通信设备取回并加以利用。

不管怎么样，希望这些废话能有帮助。

8. **你能确定联合国解体了吗?**

回答:

当然，联合国解体了。电话打不通，信件也无法送出，对外联络已经中断了。

Vault 13 论坛的 Puries 提的问题:

9. **你们知道僵尸 Ghoul 和人类最后友好地在哈勃城 Hub 共同生活是怎么回事吗？我听说哈罗德 Harold 和 VD 使人类和僵尸 Ghoul 在哈勃城 Hub 友好共处。有没有人在哈勃城 Hub 中看见过除了哈罗德 Harold 外的僵尸 Ghoul？那应该和大墓地 Necropolis 无关，虽然那是哈勃城 Hub 最好的结局。**

回答:

尽管在辐射 1 中并没有别的什么僵尸 Ghoul 出现，但那里应该有许多僵尸 Ghoul 徘徊在旧城 Old Town 周围（就像埋骨场 Boneyard 的僵尸 Ghoul 塔琉斯 Talius）。如果你自己把那个词“僵尸 Ghoul”换成“瘾君子 Skags”的话，结局会更加理想。事实上，和平与协调充满整个哈勃城 Hub。很可能在僵尸 Ghoul 建立了大墓地 Necropolis 发电厂之后，有一部分僵尸 Ghoul 在大迁移中流浪到了哈勃城 Hub。

最后一个问题来自 Vault 13 论坛：

10. 我非常想了解辐射战略版两个结局中的一个：那个结局是你决定加入计算机（就是最后一关那台要你献出大脑的中央计算机），而后钢铁兄弟会 BOS 的长老们消失了并且没人能找到他们……有没有人知道什么东西杀了那些长老？或者这只是 X 档案的传奇之一？

回答：

我猜长老们的失踪属于不可思议事件，或许这会成为别的情节设计的线索。

这些就是本周所有的问题了。下面是一些资料：

辐射考古

让我们继续上次的话题，这里有更多的当你在辐射 1 中问有头像的 NPC“告诉我关于……的事”时的关键词。这也许不完整，但这已经是所有在原设定资料中列出的了。我找不到关于那些没有头像的人的资料，如果你发现我列出的这些关键词中还有遗漏的话，请告诉我。此外，我还发现了一些虽然没有配音，但确实也提供了信息的。稍后我会把这些关键词列出。

对于“告诉我关于……的事情”的问题，让我们看看基利安 Killian 和吉斯莫 Gizmo。

基利安 黑水 Killian Darkwater
吉斯莫 Gizmo
黑水 Darkwaters （无撇号）
吉斯莫的 Gizmo's
迦克镇 Junktown （无配音）
死亡爪 Deathclaw （无配音）

下面是基利安 Killian 的：

吉斯莫 Gizmo
基利安 黑水 Killian Darkwater
拉尔斯 Lars
维尼 Vinnie
莫彼得医生 Doc Morbid
骷髅党 Skulz
可汗帮 Khans
毒蛇部落 Vipers
黑水的 Darkwater's
破屋区 Crash House
吉斯莫的 Gizmo's
人渣坑 Scum Pit
宗教之子 Children of the Cathedral
死亡爪 Death Claw
哈勃城 Hub
沙荫镇 Shady Sands
大墓地 Necropolis
歹徒 Raiders
战争 War
奇怪的事 Strange Things
迦克镇 Junktown （无配音）

唉，基利安 Killian 的内容真多。下一次，我们会列出坦蒂 Tandi 的，还可能会看看在大墓地 Necropolis 的赛特 Set 和哈里 Harry。

辐射 2 中倒霉狗 Pariah Dog 的状态

嗯……我在翻译一些很老的档案时发现了倒霉狗 Pariah Dog 的数据统计。我找不到它的实际技能等级，但如果你对于它在游戏中的实际统计数据有兴趣的话，你可以看看下面这张照片。

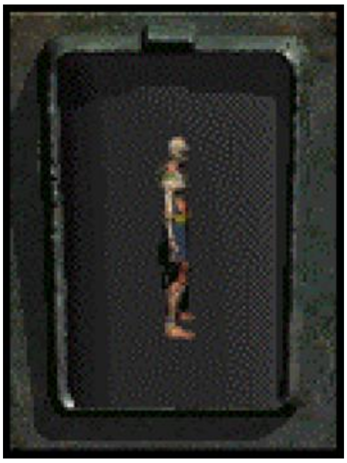


倒霉狗 Pariah Dog	
力量 1	生命点数 750/750
感知 2	护甲等级 25
体力 1	普通 5/40%
魅力 1	雷射 8/60%
智力 1	火焰 4/30%
敏捷 5	电浆 4/50%
运气 1	爆炸 6/40%
左手:未装备武器，肉搏伤害 1-3	
右手:未装备武器，肉搏伤害 1-3	
负重：0/50	

辐射 2 角色升级

这对于那些使用一组队友来完成游戏的玩家来说并不吃惊，因为当你的主角升级的同时，你的队伍成员同样也升级了。他们升级的速度各不相同，但每个角色在游戏当中的升级都可以分成几个“阶段”，通常按他们的状态来划分。

在这里，我们先来介绍一下三个 NPC 伙伴：

		
革力士 Goris	史力克 Sulik	廉尼 Lenny

革力士 Goris

这是由几乎参与设计 Interplay 每个游戏的 John Deiley 设计的，下面列出了革力士 Goris 在不同的六个阶段的数值。他的生命点数，防护等级等数据如下：

注意：我找不到他们的技能列表，但他们通常在升级的时候能在他们各自的特有技能上得到加成（革力士 Goris——肉搏，史力克 Sulik——混战，廉尼 Lenny——医疗）。如果我找到了找出他们技能的详细情况，我会把它贴出来的。



革力士 Goris 第一阶段	
力量 8	生命点数 134/134
感知 9	护甲等级 28
体力 7	普通 5/40%
魅力 4	雷射 8/60%
智力 5	火焰 4/30%
敏捷 8	电浆 4/50%
运气 6	爆炸 6/40%
左手:未装备武器，肉搏伤害 1-30	
右手:未装备武器，肉搏伤害 1-30	
负重：0/225	



革力士 Goris 第二阶段	
力量 8	生命点数 145/145
感知 9	护甲等级 28
体力 8	普通 5/40%
魅力 4	雷射 8/60%
智力 6	火焰 4/30%
敏捷 8	电浆 4/50%
运气 6	爆炸 6/40%
左手:未装备武器，肉搏伤害 1-32	
右手:未装备武器，肉搏伤害 1-32	
负重：0/225	



革力士 Goris 第三阶段	
力量 9	生命点数 155/155
感知 9	护甲等级 29
体力 8	普通 5/40%
魅力 4	雷射 8/60%
智力 6	火焰 4/30%
敏捷 9	电浆 4/50%
运气 6	爆炸 6/40%
左手:未装备武器，肉搏伤害 1-38	
右手:未装备武器，肉搏伤害 1-38	
负重：0/250	



革力士 Goris 第四阶段	
力量 9	生命点数 166/166
感知 9	护甲等级 34
体力 9	普通 6/40%
魅力 4	雷射 9/65%
智力 7	火焰 5/35%
敏捷 9	电浆 5/50%
运气 7	爆炸 9/45%
左手:未装备武器，肉搏伤害 1-41	
右手:未装备武器，肉搏伤害 1-41	
负重：0/250	



革力士 Goris 第五阶段	
力量 9	生命点数 175/175
感知 9	护甲等级 34
体力 9	普通 6/40%
魅力 4	雷射 9/65%
智力 7	火焰 5/35%
敏捷 9	电浆 5/50%
运气 7	爆炸 9/45%
左手:未装备武器，肉搏伤害 1-43	
右手:未装备武器，肉搏伤害 1-43	
负重：0/250	



革力士 Goris 第六阶段	
力量 10	生命点数 187/187
感知 9	护甲等级 35
体力 10	普通 6/40%
魅力 4	雷射 9/65%
智力 8	火焰 5/35%
敏捷 10	电浆 5/50%
运气 7	爆炸 9/45%
左手:未装备武器，肉搏伤害 1-47	
右手:未装备武器，肉搏伤害 1-47	
负重：0/275	

史力克 Sulik

由辐射 2 的首席设计者 Matt Norton 设计的史力克 Sulik 同样也是具有六个阶段升级变化的 NPC 同伴。他的状态数值变化如下：



史力克 Sulik 第一阶段	
力量 7	生命点数 93/93
感知 7	护甲等级 7
体力 8	普通 0/0%
魅力 8	雷射 0/0%
智力 7	火焰 0/0%
敏捷 7	电浆 0/0%
运气 6	爆炸 0/0%
左手:未装备武器，肉搏伤害 1-10	
右手:未装备武器，肉搏伤害 1-10	
负重：0/200	



史力克 Sulik 第二阶段	
力量 7	生命点数 103/103
感知 7	护甲等级 7
体力 8	普通 0/0%
魅力 8	雷射 0/0%
智力 7	火焰 0/0%
敏捷 7	电浆 0/0%
运气 6	爆炸 0/0%
左手:未装备武器，肉搏伤害 1-11	
右手:未装备武器，肉搏伤害 1-11	
负重：0/200	



史力克 Sulik 第三阶段	
力量 7	生命点数 113/113
感知 7	护甲等级 7
体力 8	普通 0/0%
魅力 8	雷射 0/0%
智力 7	火焰 0/0%
敏捷 7	电浆 0/0%
运气 6	爆炸 0/0%
左手:未装备武器，肉搏伤害 1-12	
右手:未装备武器，肉搏伤害 1-12	
负重：0/200	



史力克 Sulik 第四阶段	
力量 7	生命点数 123/123
感知 7	护甲等级 7
体力 8	普通 0/0%
魅力 8	雷射 0/0%
智力 7	火焰 0/0%
敏捷 7	电浆 0/0%
运气 7	爆炸 0/0%
左手:未装备武器，肉搏伤害 1-13	
右手:未装备武器，肉搏伤害 1-13	
负重：0/200	



史力克 Sulik 第五阶段	
力量 8	生命点数 134/134
感知 7	护甲等级 7
体力 8	普通 0/0%
魅力 8	雷射 0/0%
智力 7	火焰 0/0%
敏捷 7	电浆 0/0%
运气 7	爆炸 0/0%
左手:未装备武器，肉搏伤害 1-15	
右手:未装备武器，肉搏伤害 1-15	
负重：0/225	



史力克 Sulik 第六阶段	
力量 8	生命点数 146/146
感知 7	护甲等级 7
体力 9	普通 0/0%
魅力 8	雷射 0/0%
智力 7	火焰 0/0%
敏捷 7	电浆 0/0%
运气 8	爆炸 0/0%
左手:未装备武器，肉搏伤害 1-16	
右手:未装备武器，肉搏伤害 1-16	
负重：0/225	

廉尼 Lenny

最后介绍的是僵尸 Ghoul 廉尼 Lenny，同样也由 Matt Norton 设计。廉尼 Lenny 是从大墓地 Necropolis 就加入的老同伴了，但因为他实在太老了，所以他也没有太多方面还可以升级。因此在游戏中，他的升级变化只有三个阶段。他的具体数值如下：



廉尼 Lenny 第一阶段	
力量 4	生命点数 154/154
感知 6	护甲等级 5
体力 5	普通 1/10%
魅力 3	雷射 2/15%
智力 7	火焰 2/15%
敏捷 5	电浆 1/10%
运气 5	爆炸 2/15%
左手:未装备武器，肉搏伤害 1-3	
右手:未装备武器，肉搏伤害 1-3	
负重：0/125	



廉尼 Lenny 第二阶段	
力量 4	生命点数 181/181
感知 6	护甲等级 5
体力 6	普通 1/10%
魅力 4	雷射 2/20%
智力 7	火焰 2/20%
敏捷 5	电浆 1/10%
运气 5	爆炸 2/15%
左手:未装备武器，肉搏伤害 1-3	
右手:未装备武器，肉搏伤害 1-3	
负重：0/125	



廉尼 Lenny 第三阶段	
力量 4	生命点数 206/206
感知 7	护甲等级 5
体力 6	普通 2/15%
魅力 5	雷射 2/25%
智力 7	火焰 2/25%
敏捷 5	电浆 2/15%
运气 6	爆炸 2/15%
左手:未装备武器，肉搏伤害 1-3	
右手:未装备武器，肉搏伤害 1-3	
负重：0/125	

结语：辐射 2 的小秘密

这并不是一个很重大的秘密，不足以影响地球上的大事发生，但如果你想要免费的核融合电池的话，你可以去新里诺 New Reno 的马房找一只看起来像是生病了的变种牛，然后你检查它——如果对此的描述是说你发现有什么东西塞在它的胃里，保存好一个档，然后把你的医疗技能使用在它身上。你有三次治疗失败的机会，如果失败了，它会发怒并开始攻击你。如果你成功了，你就能从它身上得到一份核融合电池和一些经验值。

下一次我们将告诉你关于魔幻 8 号球 Magic Eight-ball 的秘密，对于幸运值高的角色，它不只是一个玩具。

谢谢对辐射的支持。

Chris Avellone@Black Isle

辐射圣经：五

2002 年 5 月 11 日



介绍：黑岛工作室消息面板

欢迎阅读第五份辐射圣经资料——如果你没看过从前的，请到黑岛主页上的“更多新闻”版面找（把页面往下拉）。最初的三份辐射圣经 1、2、3 已经被整理成为“辐射圣经：零”，而第四份则是独立的一份。

对于你们那些以前没看过这些资料的人，“辐射圣经”其实就是把辐射 1 和辐射 2 的背景资料等等编辑到一份文件中，以方便爱好者们更好地了解辐射。这些或许还不够完善，所以如果你发现有错误或者你希望了解更多的内容的话，请发邮件至 Cavellone@blackisle.com，让我知道该怎么做。我不能保证我会马上一一给你们回信，但是我会找时间做的，通常在周末的时候。因为我很懒，所以就先回答一些较小的问题了。

不管发生什么，这套资料将在黑岛工作室的网站上每月更新两次（每隔一个周一），但在网上，你会发现这并不比其它的辐射网站迟多少。

谢谢对辐射的支持。

Chris Avellone@Black Isle

写在前面

1. 首先，我要感谢每一位参与“你为什么喜欢纸上桌面游戏”调查的人。如果你还有什么想要说的，请发邮件至 Cavellone@blackisle.com。

2. 同样也要感谢发来音乐曲调的人们——如果你有什么好的想法，请通过电子邮件告诉我。我仍然在寻找新的音乐。

3. 如果你们有谁对于辐射桌面网上角色扮演游戏有兴趣的话，可以和 John Schweizer 联系:

johnschweizer42@yahoo.com

或者去他的网站，那里有更详细的信息：

http://www.geocities.com/drell42

4. 这次回答了许多问题，不过同时还有一大堆问题正在等着我去回答。如果你这次没看见我列出你的问题，并不是我忘了回答，而只是我还来不及去回答。

5. 当然，我知道这可能会对你们的积极性有所打击，但是这也没办法，有许多关于辐射的资料正等着我去整理呢——比如游戏画面的美感设计、游戏设计或是时间设定等，尽管这些对于玩家并无太大关系。

你在游戏中所见到的设定并不是完全合理的，但是，试着弄清这些布局的意义，并探寻你所采取的每一步行动的意图，不也是一种乐趣吗？如果你觉得考虑这么多很让你头疼的话，那从电脑前站起，深呼吸，然后想想游戏设计者们常常为了完成一项主要设定而工作到凌晨一点是多么辛苦的事。我们努力着，只是为了尽力给你制作一个好的角色扮演游戏。

6. 我将会把辐射战略版的资料也列在圣经当中，但是要注意：首先，我也有可能不会在辐射圣经中列出战略版的资料，因为我对它知道得不多；其次，它可能会作为附录放在辐射 1、2 的资料之后，这样那些只支持辐射而反对战略版的纯粹主义者们可以自己选择看还是不看。因为有许多人要求别把辐射战略版列出来，而同时又有许多人要求列出战略版的资料，所以这是最好的办法了。无论如何，你们的热情最重要。

7. 可能有些问题我没有回答，因为这些问题会破坏或成为将来辐射圣经中的主题——亦或可能因为我个人的某些原因，我不想回答其中的某些问题（比如非洲毁灭的原因，还有下面的关于盖西迪 Cassidy 和史力克 Sulik 的问题）。如果我还有别的类似的未回答的问题，我会让你知道的。

8. 这里是别的几个辐射站点，给上次的辐射站点表作个补充——它是 Tank 建的，一两个星期前刚更新过：

www.geocities.com/fo_tank

9. 顺便说一句，这份辐射圣经不是用手写的，因为在它完成以前我以为它差不多会有几百页

10. 此外，如果这份文件完成之后太大了，难以下载的话，我会把里面的截图数量减少，使文件变小一些。

就说这些了，下面是资料：

问题

这是 Aaron Johnson 提的一个问题：

1. 你在新里诺 New Reno 找到的复活节彩蛋有什么用？

回答：

没什么别的用处，只是游戏设计者开的一个玩笑——因为有它在那儿，所以我们就可以说游戏中有一个复活节彩蛋。当然，我很喜欢它的图像。（别告诉我你不知道复活节彩蛋是什么意思）

下面是 Vault 13 论坛的 yPArAH 在上次聊天时提的两个问题：

2. 当获选者 Chosen One 和革力士 Goris 交谈时，革力士 Goris 说他相对来说是 13 号避难所 Vault 13 的新人（大概两个多月前加入的）。我想这个表明他不是来自甘德 Grutnar 的那一族。那么，为什么他和别的被英克雷 Enclave 改造过的死亡爪 Deathclaw 一样具有智力？

回答：

根据 John Deiley（革力士 Goris 的设计者，同时还参与设计了 13、15 号避难所 Vault 13、15、新加州共和国 NCR 以及别的许多地图）：

> 革力士 Goris 是甘德 Grutnar 的儿子，并且同样是具有智力的死亡爪 Deathclaw。他对世界上幸存下来的生物很好奇。他旅行过很多地方，并试着尽可能多地学习人类和人类的文明。为了接近人类，他穿上长袍，把自己伪装起来。如果有人问他为什么穿长袍，他就声称是因为他被毁容了。
>
> 不管怎样，当革力士 Goris 遇见获选者 Chosen One 时，他说他只在避难所中呆了一两个月。这是因为他刚从他的一个学习旅行中回来。他没有把这个说得很明白，但是从交谈中的一些对白能看出来。

3. <Gadro> [yPArAH] 顺便问问，革力士 Goris 是如何从法兰奇 Franky 对避难所的突然袭击中幸存下来的？

回答：

John Deiley 可以回答这个问题：

> 当你和革力士 Goris 说话时，他说他是一个旅行中的学者。他正试着尽可能去学习荒野世界中留存的文化。很简单，当法兰奇 Franky 来袭击死亡爪 Deathclaw 时他刚好外出旅行了。当然，他能幸存下来也是因为他加入玩家的队伍并坚持到游戏结束。
>
> 如果我记得没错的话，革力士 Goris 并不是惟一幸存下来有智力的死亡爪 Deathclaw。在那瓦罗基地 Navarro Base 里，玩家遇见了另外一只被舒罗伯博士 Dr.Schreber 关起来准备杀死的死亡爪 Deathclaw。玩家可以释放这只死亡爪 Deathclaw。可惜我记不得这只死亡爪 Deathclaw 的名字了。（查恩 Xarn，我想是这个名字。）
>
> 不管怎么样，至少有两只有智力的死亡爪 Deathclaw 有机会幸存，并把它们的种族延续下去。我发现它们都是雄性，但这也不错。当他们被英克雷 Enclave 改造的时候，智力基因只能使雄性产生智力并从而占统治地位。这表示：任何一只有智力的雄性死亡爪 Deathclaw 和一只没有智力的雌性死亡爪 Deathclaw（很有可能）繁殖出有智力的后代。

这里是 Alex Sinov 提的问题（其中一个问题 LasTofThE 上次聊天时也提过）：

4. 为什么革力士 Goris 的皮肤颜色不一样？是不是革力 Goris 被 FEV 病毒感染过？

回答：

（我想你是指麦尔开 Melchior 被病毒感染。如果你的确是指革力士 Goris 的话，给我发封邮件说一声）

根据 John Deiley（13 号避难所 Vault 13 和革力士 Goris 的设计者）所说，革力士 Goris 的皮肤颜色很可能是因为他的变异和别的不一样（即使是同种生物，FEV 也可能产生不一样的变异）。另外，根据 Fason Suinn（辐射 2 中军事基地 Military Base 的设计者），军事基地 Military Base 中的原始 FEV 病毒泄漏，使麦尔开 Melchior 变得非常健壮——麦尔开 Melchior 被 FEV 感染，这也是他的力量来源之一。要补充的是，经过仔细测量，玩家在遇见麦尔开 Melchior 时等级已经很高了，所以麦尔开 Melchior 必须非常强，这样才有难度。

麦尔开 Melchior 在附近的荒野里通过突然袭击，抓了许多人。但在他推翻军事基地 Military Base 中的英克雷 Enclave 时这些人并没出场。

下面是 Pawel Dembowski 提的问题：

5. 辐射 1 中副官 Lieutenant 说 FEV 病毒可以提高智力。尽管这样，那儿有许多笨拙的变种人 Mutants。这个你怎么解释？还有，你觉得我在玩辐射桌面游戏时的看法怎么样？

回答：

很抱歉，Pawel，因为首先我很忙，所以不能私下给你回信；其次我不能对你对 FEV 的看法加以评论。（提醒一下，我对同人志没兴趣，所以如果可以的话，请发给我问题、评论或是真实资料。）

关于 FEV 能提高智力的事，在战争前西部科技 West Tek 里的原始 FEV 病毒的确可以，并且比辐射时代的病毒更持久。

现在辐射时代中的 FEV 也能提高智力——但只限于对某些人。并且不是很多。副官 Lieutenant 就很幸运地没有在被感染后变成一个关节粗大并且笨拙的笨蛋（他的智力似乎没有升高，但是可能比从前灵敏了许多，虽然没有他从前的记录来证实这个）。

被释放到荒野世界中的 FEV 病毒被辐射线改变了，所以它对生命体的影响也和从前不一样。至于在玛丽博萨 Mariposa 中谈到 FEV 时，Lieutenant 说超级变种人比人类更灵敏（“我们的智力更高，并且对疾病免疫”），这不完全正确。他还说那病毒能干扰一个人的记忆，使人们忘掉从前的事情。很明显，副官 Lieutenant 一直记不起他的超级变种人 Super Mutants 部队很少能有自己的独立想法。

基本上，病毒槽里的 FEV 能提升一个人的智力的机率十分小（甚至很难保持原有的智力完整）。主教 Master 很幸运地获得了更高的智力。但更多的时候，FEV 病毒只会损坏大脑。同样，玛丽博萨 Mariposa 里简陋的感染过程也使变异不够完美，即提升智力的机率很低。

现在回到你的问题上：战前在西部科技 West Tek 中的 FEV 病毒确实能使智力升高，但战后在玛丽博萨

Mariposa 中的 FEV 很少能使被感染的人提高智力的。没有人知道这是为什么。

Chris Taylor 的发言:

> Chris Taylor: 实际上，FEV 的感染就是一次改变智力的机会，但并不是每次都能促进智力发展的。有的人确实提高了自己的智力，但更多的人则变笨了，还有一部分人智力没有改变。同时人们在变成僵尸 Ghoul 或超级变种人 Super Mutants 时是否受到了足够强的辐射也有影响。

下面是 Andrew Quigley 的问题:

6. **在辐射 2 中大概有多少汽车是能正常运作的？显然应该不止一部车的，因为新里诺有个家伙有一个装满了的车库，而且那里很可能还有大量的零件供给（想想车库旁边的仓库里都装了些什么，尽管你不能从那里得到任何东西）**

回答:

也许不会有太多的车，但我不知道确切的数目。主要的问题不是燃料，而是轮胎和其它易损坏的零件在过去的一百年间消耗光了。大约每两百个人之中，差不多就有一个人在车辆行业工作，并且当地的老旧机器生产不出工厂规格的零件，据说新加州共和国 NCR 在农业车辆部门外还有一个机械化车辆部门，但那个部门里有多少车辆就不知道了。

下一个问题来自 Darren Rowe:

7. **只是一个关于辐射 1 中副官 Lieutenant 的问题：他是钢铁兄弟会 BOS 中一个被病毒感染的士兵吗？或者他只是一个幸运地得到一些精良的盔甲（看起来很像动力装甲）的变种人 Mutants?**

回答:

他是一个人类，只是在变异时很幸运地保持了他原来的智力（或者可能变得更聪明了）。至于装甲和武器，是的，他的运气的确很好，特别是得到那把格林多管雷射 Gatling Laser。

下个问题来自 DoPr:

8. **你好，在上一份“辐射圣经”里有一个关于理查德·格雷 Richard Grey 和他为什么被从地下掩体市 Vault City 流放的问题。我记得还有另外一个从地下掩体市 Vault City 被流放出去的人——莱昂纳多·波亚斯基 Leonard Boyarski。他同样是由于谋杀而被流放，但我想知道他是怎么死的？我在葛洛沙 Golgotha 发现了他的坟墓，这很让人惊讶。PS:如果我的语法有错误，请原谅。**

回答:

波亚斯基 Boyarski 只是对 Leonard Boyarsky 开的一个玩笑，他本来为辐射 1 的制作成员之一，并部分参与了辐射 2 的制作（辐射 1 和 2 的参考资料中提到的五十亿制作成员之一）。我想在原文中的名字应该是杰森·安德森 Jason Anderson，但是我记不清了。波亚斯基 Boyarski 由于谋杀和非法的研究被流放（不知道是不是真的，据说那个研究主要是关于干预自动医生 Auto-Doc 的怀孕周期的，这很明显能使整个 8 号避

难所 Vault 8 陷入危险。至于这件事的细节已经从 8 号避难所 Vault 8 的电脑中删除了)。他的犯罪行为在格雷 Grey 的犯罪被发现之后很多年才被发现，但是波亚斯基 Boyarski 最远只随着一个车队旅行到里诺 Reno，然后就被里诺 Reno 的流氓抢劫被杀害了，因为那些流氓觉得他看起来很弱小，很好欺负（每一个地下掩体市 Vault City 里出来的人看起来都这样)。没人知道他为什么向南走，只有传言说他的目的地是里诺 Reno 东面——尽管探险家们说那里除了沙漠和死亡爪 Deathclaw 外没什么特别之处。

这个问题来自 John Olivas:

9. **喂，到底怎么了？你在上三次更新前就写信对我说我的问题将会出现在下一份圣经中。我问的是 EC 小 EC crew 和重生的事。然后我还问了什么东西来着……这是一个还没解决的问题……我记不清楚了，但是它肯定还没有一个合理的答案。麦尔开 Melchior 变强，然后没了。我一直耐心地等着，但现在已经又一份资料出来了。我知道你很忙，可是我想也许是你把我忘了，因为我不像那些蚊子一样老在你耳边叫个不停，不让你有一点时间安静，而且那些人一天到晚老呆在论坛上问你核融合能量的事。核融合能量！你需要说明一下：这只是游戏，只是一个玩笑。你说这会使你获得诺贝尔奖。我问过你一些你应该会知道的东西，你告诉我你会给我解答。我想只有辐射社区的成员才有机会得到解答吧。**

    我过去也是辐射社区的成员之一，而在你开始整理辐射圣经时我正好在重玩辐射 2。我也看了许多旧的资料并找到了一些荒野世界的圣安地列斯避难所 San Andreas Vault 的资料。（看完之后我很喜欢，也有人告诉我这些是他们读过的最好玩的东西。尽管它们经过这么长时间被修改了很多。）但我终究只是个小孩子。为什么不发发慈悲，告诉那个为支持黑岛依然穿着黑岛文化衫的玩家他所想要的东西，并把他当成“铁杆玩家”呢？谢谢你花时间来看我的信，我也没什么好说的了，呃……虽然重读一次以后我发现这封信更像是恶作剧（除非我能得到一个回答）。我说这些，因为我不想在不开心的时候勉强自己去笑。

回答：

我在这里提醒一下各位给我发过邮件的人：我只是一个人类，我也会忘掉很多东西。否则我现在已经是全宇宙的主宰了。

对于你的问题，我找不到任何资料，也找不出关于麦尔开 Melchior 和他儿子的资料。我问过 Jason Suinn（这个区域的设计者)，他说关于这个问题没有什么解答。他的儿子的作用只是在瑞丁城 Redding 里预示麦尔开 Melchior 的出现并暗示那些被从瑞丁城 Redding 绑架走的矿工们。至于玛丽博萨 Mariposa 基地里面的超级变种人 Super Mutants，这只是设计来作为一场战斗用的，所以也没有准备什么对话，至少我在资料里面看见的是这样。

下面是上个问题的后续:

10. **谢谢你的回答。也许你看不到这些问题，因为我是用我兄弟的电脑发的邮件。我这次是想问一下辐射 2 中的一些 NPC 在游戏之后怎么样了。我们知道麦朗 Myron 在丹恩城 Den 很讽刺地被一个杰特 Jet 上瘾者刺死了。而马库斯 Marcus 则离开像一个英雄一样去做他喜欢做的事了。但是盖西迪 Cassidy、史力克 Sulik、和 EC 小队 EC crew 里一些有名字的人最后怎么样了？**

回答：

盖西迪 Cassidy 和史力克 Sulik：很难说，因为没有确切的资料。老实说，我也很想把他们的结局公开，因为我不想把辐射 2 中两个最受欢迎的伙伴的资料丢在角落里。我很希望盖西迪 Cassidy 最后治好了他的心脏病。在游戏的最后说明中，史力克 Sulik 在和获选者 Chosen One 打败敌人后回到他的原始部落中呆了几个月，然后向东去寻找他的妹妹了。盖西迪 Cassidy 继续寻找得克萨斯州，经过新加州共和国 NCR 走向南方。

油轮上的人们仍然活着，他们有幸见到了海神式导弹油井 Poseidon oil platform 爆炸的精彩瞬间。在哈勃教 Hubologists 消失之后，他们很艰难地活着，和始族 Shi 保持着不稳定的贸易关系。而三藩市 San Francisco 则变成了一个主要的渔业和商业贸易中心。

下面是上面这个问题的后续：

11. 另外一个关于重生的问题。我已经在我到达大墓地 Necropolis 之前杀死了鼠神。现在我知道（大概三天前才知道的）重生其实就是僵尸 Ghoul 重新变回人类。（我以前已经问过那个是什么以及僵尸 Ghoul 的打算。）只要一点点关于重生的信息都行，我都想知道。（虽然我不希望你来解释那个的具体原理或者说那是辐射 2 中仍然含糊不清的东西，我只是不知道如何才能使这个事件发生。）每次我想优化工厂时地下掩体市 Vault City 则想清除僵尸 Ghoul。这是真的可以实现的或者只是布莱恩 Brain 一个征服世界的阴谋？（它在我的游戏中从未做到过，我也没有办法去阻止它，我猜大概像是在动画中那样，它的计划失败了）。再次感谢你花时间来读我的信。

回答：

在辐射 2 中，僵尸 Ghoul 不可能“重生”——这只是布莱恩 Brain 的一个想把他们变回人类的计划（在他的控制下）。这也许可以拯救蜥蜴城 Gecko 和地下掩体市 Vault City——关于辐射的一些站点上可能有些人会有关于这方面的资料。

这里是布莱恩 Brain 关于“重生”的特别说明:

> 布莱恩 Brain：作为统治世界的计划的一部分，我打算找出一种方法把跟随我的僵尸 Ghoul 变回人类，作为他们对我付出忠诚的回报。
> 获选者 Chosen One：你怎么样才能做到呢?
> 布莱恩 Brain：当我统一了蜥蜴城 Gecko 和地下掩体市 Vault City 之后，我会把地下掩体市 Vault City 的医学实验室划出来专门研究如何使辐射线在僵尸 Ghoul 身上起的作用逆向倒退回去。他们将会被改变，重生，重新变回人类。

和:

> 布莱恩 Brain：为了统治世界，我必须确定这世界值得我去统治。我要把蜥蜴城 Gecko 和地下掩体市 Vault City 建成一个强大的堡垒。
> 获选者 Chosen One：一只想要征服世界的老鼠?
> 布莱恩 Brain：哈哈，不管你对一只啮齿动物统治世界有什么感想，至少我提出的建议可以救活成千上万的地下掩体市 Vault City 和蜥蜴城 Gecko 居民。你可以不必在意我或者我的目的，但是那结果却值得你去付出努

力。

同时，根据设计者 Matt Norton 所说，“重生”是参考了电影（和书本）Logan’ Run。

下面是 ED 提的三个问题：

12. 一些关于辐射圣经的问题。你可以不必回信——只要在圣经中说出答案就行了，如果你觉得这些问题值得回答的话。如果你已经有答案了，并且准备在将来的辐射圣经中加以说明，方便的话请和我说一声。

在设计资料中有没有提到哈罗德 Harold 头上的树是什么时候长出来的？我问这个是因为在最新的辐射时间线中说 2238 年哈罗德 Harold 摇着头上的树来到蜥蜴城 Gecko。

回答：

找不到答案——哈罗德 Harold 第一次发现头上的树是在他向北走，穿过辐射 2 地图南部边界时（在辐射 1 的最后使瘾君子 Skags 与哈勃人 Hubbers 和解之后）。那个时候起，树一直在长大。它的根不久就开始进入他的眼窝。

13. 引用：“2066 年夏季，大概 13 年之后，美国仍然只有小部分地区能使用核融合能源。”

由于核战在 2077 年 10 月爆发，我怀疑这个的真实性。因为海神式导弹架 the Poseidon platform（也许还有避难所）在 2078 年已经使用核融合能源了。当然，如果上面引用的那句话是这个意思的话。

回答：

这是我的错误。要订正。我原来是想说“大概 11 年之后”。下面是改正过的资料：

顺便说一下，时间线的第三次更新很快会在以后的辐射圣经中出现，但不会有这一条。

年	月	日	事件
2066	夏天		在关于动力装甲的开发中，成功制造出第一个核融合电池。这使美中关系雪上加霜。使用核融合电池的各种设备大规模地被制造出来。美国国内开始采用核融合支柱作为能源，但这是一个十分缓慢的过程。因为各地要求的能量和所能提供的能量实在差得太多了。大概在 11 年之后，仍只有小部分地区使用核融合能源。

14. 在时间线中，玛丽博萨 Mariposa 是在 2077 年 1 月 7 日建的，但是 FEV 病毒研究却从 2075 年 5 月 9 日就在那儿开始了。是我看错了什么吗？

回答：

抱歉，这也是我的错误。新的时间线修正如下：

年	月	日	事件
2075	05	09	在西部科技 West Tek 进行的 FEV10-011 号实验中，成功使扁形虫身上的病毒觉醒。由于病毒的感染，扁形虫长得更大更重。用昆虫进行的实验并没取得太大成功，因此巴尼特少校 Major Barnett 中止了在昆虫身上的进一步实验。
2075	06	30	在西部科技 West Tek 进行的 FEV10-011 号实验中，使用小白鼠为实验体。增大的体型，增强的肌肉等都被详细记录下来。

年	月	日	事件
2076	01	12	在西部科技 West Tek 的 11-101a 号实验，通过把一系列新基因序列加入到病毒当中后，科学家们给狗注射了这种病毒。但是人们只记录下狗被加强的力量，却没有注意到它增加的智力。

年	月	日	事件
2076	04	15	当对 11-101a FEV 病毒实验中的狗完成二期实验后，在西部科技 West Tek 的这些狗都被销毁了，当然，是从一个足够安全的距离。

Dan Vondrak 提的问题：

15. Dan Vondrak：虽然理查德·格雷 Richard Grey 来自 8 号避难所 Vault 8 并且因为谋杀而被流放时已经足够大了，难道他不知道避难所是什么，而且也不知道避难所的位置吗？但是圣经里说主教 Master 从埋骨场避难所 Boneyard Vault 里找到了别的避难所的位置。这听起来就像是他以前从不知道这些避难所。除非是变异使主教 Master 忘了这些，我想这样才合理。是这样吗？或者是我没注意到某些细节？

回答：

不，他知道其它避难所的存在——他只是不知道它们在哪里，他也没有意识到这些避难所在打开之后也受到了 FEV 病毒的感染。主教 Master 惟一的“发现”就是他认识到如果他能找到一些仍然封闭中的避难所，他就能找到不像从前的实验品那样被污染过的纯人类。他知道避难所的事，可是他一开始并没有发现辐射线、FEV 产生的变异和用打开的避难所里的人类进行实验的结果之间的联系。不管怎样，我把修订过的时间线列了出来，以便于你理解。

年	月	日	事件
2155 - 2156			在捕获一队避难所居民后，主教 Master 知道了埋骨场避难所 Boneyard Vault 的位置，大教堂 Cathedral 未来的基地。他征服了该地居民，并在那里建立设施。人类教徒开始把那个避难所当成他们的力量之源。在避难所中，主教 Master 又知道了其它避难所，并发现那些居住者更适合变异。他开始派出侦察队去各个避难所所在地寻找这些避难所。

Radmutie 提的问题：

16. 顺便提一下辐射圣经：在时间线中（2090 年那一项），提到哈罗德 Harold 时在括号里注了“现在还是人类”。你确定这不是指：“哈罗德 Harold（从某种意义上说还是人类）”或“哈罗德 Harold（已经成年）”（参考了避难所实验）？如果是我误解了，那我很抱歉。祝你好运。——Radmutie

回答：

你自己看吧——这里是我修订过的时间线。

年	月	日	事件
2090			29 号避难所开启。哈罗德 Harold（目前还是纯粹的人类）作为一个商人开始慢慢变富裕，并环游了荒野世界中各个幸存者居住地。

Sean McGrorey 提的问题：

17. 有一个慷慨的猎人住在天启信徒 Followers of the Apocalypse 的西边，他的名字很耳熟。他在辐射世界里的故事是什么？他从哪里来的？

回答：

这只是游戏开发者之一的 Jess Heinig 开的玩笑。这是辐射 1 和 2 中无数玩笑之一。那个家伙（Avellone）没有过去，也没有将来。

两个 Tatu Ahponen 的问题：

18. 首先，迦克镇 Junktown 发生了什么事？是不是因为它太小了，所以没办法建立它自己的国家？或者它决定作为新加州共和国 NCR——一个充满人渣和流氓的地方，我只能这么说——中一块独立的地区而存在？还有就是都有什么样的人住在闪光之地 Glow？毕竟那个地方总会有人要住的。会是僵尸 Ghoul 吗？

回答：

迦克镇 Junktown 作为沙荫镇 Shady Sands 的一部分也并入新加州共和国 NCR。沙荫镇 Shady Sands 是第一批临时国家之一，因为在沙荫镇 Shady Sands 成立之初，迦克镇 Junktown 是沙荫镇 Shady Sands 的第一批（也是最值得信任的）交易伙伴。它和沙荫镇 Shady Sands 的同盟关系使哈勃城 Hub 的商人们因此而恐慌，但是它从未侵犯过哈勃城 Hub……当然，哈勃城 Hub 最后也并入了新加州共和国 NCR。

至于闪光之地 Glow（或者是日辉城 Dayglow），那个州的大部分实际上就在闪光之地 Glow 的北部和西部，和闪光之地 Glow 接壤。据说有一些在“大迁移 Great Migration”中从大墓地 Necropolis 出来的僵尸 Ghoul 现在住在那儿。当僵尸 Ghoul 们知道西部科技 West Tek 时，他们很希望可以在那个废弃的地方找到遗留下来的技术。一些僵尸 Ghoul 和来自新内殿 New Adytum 和哈勃城 Hub 的发掘公司共同合作，并用他们的发掘工作成果建立起一个很大的公司。无论如何，据说还有一个被大教堂 Cathedral 放逐的超级变种人 Super Mutants 也和那些僵

尸 Ghoul 和人类一起在日辉城 Dayglow 工作着。

19. 其次，当辐射 1 结束时说哈勃城 Hub 毁灭了，但是它好像仍然存在着。是它后来又重建了，或者是在辐射 1 结局里说的那场毁灭中幸存了下来？如果是后者的话，那是否天启信徒 Followers of the Apocalypse 也有机会幸存？

回答：

哈勃城 Hub 在辐射 1 中幸存了下来，同时天启信徒 Followers of the Apocalypse 也一样幸存着，并用他们的知识帮助了新内殿 New Adytum 的。

Skjalg Aka. NeXor 的问题:

20. 你知道是谁制作了那个"嗯，嗯嗯，我说"的特殊事件？如果你遇见他，告诉他那是我认为在辐射中最精彩的。

回答：

这是一个 MUD 中的一个老笑话了，Tim Cain 过去常常拿这个开玩笑——他似乎很喜欢把一只玩具牛放到他想作弄的人的房间里；那只牛会说一些话，比如"嗯，我说"。Chris Taylor 知道了这个玩笑后，他觉得很有趣，所以就放到辐射中了。下面是关于他们两个的:

> Tim 的会叫的牛:这可不是一只死牛，而且，辐射中这会叫的牛是以前我最喜欢的 MUD 头像，就是那个黑暗王国。但是，并不是我想要把这牛放到辐射中去的。是 Chris Taylor 听我说了这雪牛以及我很喜欢把它们偷偷放到 Mike 的工作间开玩笑的事（嗯，我想这是很没礼貌的）。Chris 给辐射做了许多随机事件。

> Chris Taylor 和雪牛：出现这些雪牛是很偶然的。Tim Cain 把它们用在一个 MUD 里，让它们说："嗯，嗯嗯，我说"。他告诉我这些时我笑得很厉害，所以我决定把它们放到辐射中去。

这里是 Uber Dog 的问题:

21. 在聊辐射圣经时你问我们是不是对变种和灭绝的动物有兴趣。我知道这听起来很奇怪，可是我把这个作为故事的设定放到了一个类似辐射战略版的以非洲为背景的游戏中去。所以，我想知道在辐射世界里河马，大象和企鹅是怎么样的？

回答：

企鹅都死了，河马和大象不知道，也没有资料提到它们仍然活着或是已经灭绝。你可以自己根据 FEV 的作用想象出适合游戏世界观的幸存的物种。变异的河马一定很好玩，而变异的企鹅可能就不那么有趣了。

顺便说一下，虽然我认为别的游戏和我无关，但是如果你想找一些有趣的东西，你可以在这个 VR1 的网站中找找企鹅:

http://lostcontinents.vr1.com/images/newsletter/hippo_big.jpg

对于那些想写辐射同人小说或类似游戏的，我希望你们可以尽可能地把那故事或游戏编得更好一些——严格依照辐射的设定只会使一些好的设想无法应用到故事或（在一个角色扮演游戏中）减少了玩家的乐趣。

Anti-Hero 在辐射论坛上提的问题：http://feedback.blackisle.com/forums/

22. **我知道辐射 2 中有一些奴隶，但是他们在哪里？我们可以在栅栏看见那些奴隶被关着，可是看不到他们怎么被分配到各个城市并卖出去。我不认为有人买得起奴隶。**

    那些奴隶看起来有很大的数量，他们在那个普遍贫困的世界里是怎么被卖掉的？卖掉之后又从哪里补充新的奴隶？即使有人能买得起奴隶，他们又能让奴隶干些什么？让他们耕地吗？我想不会是这样，因为辐射世界里残余的那些被辐射过的贫瘠的土地种不出什么来。或者是让他们种毒品？如果辐射里的毒品能种出来那这就解决了辐射中的毒品问题了，可是至今为止毒品仍然只能在实验室里通过化学方法制造出来，所以奴隶们也不会用来制造毒品。

    你可以发现地下掩体市 Vault City 里有奴隶，但是为什么人们花钱买了奴隶却只用来做人们那些小房子周围的杂务？或者也有可能是作为瑞丁城 Redding 的矿工？不过我想也不会。因为从我所看到的对话中，瑞丁城 Redding 的矿工们是有工资拿的（和酒吧里的那个女人说话，选中了正确的对话选项时她说她的矿工男友没有拿到全部工资或是与这相似的话）

    辐射中有对于女人的分配，但我发现她们不能称为奴隶，因为那些妓院老板让她们有自己的空间，可以自由出入（而不是把她们关在妓院里）。所以，辐射中那些可恶的奴隶到底是干什么的？

回答:

辐射 2 中确实有奴隶，你通常只能在里诺 Reno、随机遇敌、丹恩城 Den 的某些地方、地下掩体市 Vault City 和新加州共和国 NCR 外面看到他们。奴隶销售市场包括地下掩体市 Vault City（肯定买得起奴隶）、商队（也有足够的钱买些搬运工来搬货物……此外，你可以在商队出卖奴隶）、各种农场主（有的也有钱买一两个奴隶）以及里诺 Reno（很多奴隶就是被四大家族消耗掉的）。并且一个妓院老板总能买上 5 到 10 个奴隶作为妓女或男娼，我想这和真实的世界也差不多。

顺便说一下，我很抱歉没有在论坛上对此加以详细说明，所以也很难找出以前贴的资料。我会尽力去找以前贴出来的资料的。

都柏林的 Jonathon Forbes 提了五、六个问题:

23. **我想我也该往辐射圣经提点什么问题……从我第一次见到辐射的演示动画起我就喜欢上这个游戏了……你也许对于网上的辐射站点很熟悉了，但是我相信有越来越多的辐射相关站点出现。你可以找时间去试试，对你应该会有帮助的。**

    这里是我搜集的一些问题，你也许可以在辐射圣经中加以回答。

很多人在核弹投下时都在避难所外面，他们是怎么在核弹爆炸中生还的？

回答：

世界上有些地区没有被袭击到，尽管这样，仍然有很多城市很快因为饥饿和暴乱而灭亡（新里诺 New Reno），那里剩下许多空柜子和货物架，证明人类曾经存在过。幸存者和一些独立的拥有动力装甲（和其它设备）的军事队伍从地下出来，在随后而来的长冬 Great Winter 挣扎着活下去。

24. 钢铁兄弟会 BOS 最初是依靠什么建立的？比如他们的人力、物力和根据地从何而来？

回答：

兄弟会是在罗杰·马克森 Roger Maxson 上尉的领导下建立的。2077 年，他决定叛离美国军队并带领剩下的士兵和家属离开玛丽博萨 Mariposa 迁往迷失小山军事掩体 the Lost Hills military bunker。

25. 世界剩余的部分后来变成什么样了？比如欧洲、中国、俄罗斯等等？

回答：

回答这个问题要花很大工夫，而我手里没有完整的资料：也许在将来的更新资料中会列出，但这一次没有了。我只能说核弹爆炸时有一些美国军队仍然留在中国。

26. 钢铁兄弟会 BOS 有找到足够的资源来建造他们的主要基地吗？这个组织的首领是谁？

回答：

实际上，许多资源已经在那里了。马克森 Maxson 指导了重建工作。至于他们所缺少的物资，他们可以从附近“毁灭的城镇”里得到，或是与哈勃城 Hub 进行交易。

27. 那些居民点，比如哈勃城 Hub，里诺 Reno 等，是谁建立起来的？

回答：

建立者：这是很复杂的，但是我或者可以在将来的资料里说明。现在，我只能告诉你哈勃城 Hub 是一个叫安格斯 Angus 的小伙子建立的——别的资料我还没找到。

28. 军队的其它人员后来怎么样了？

回答：

军队人员：那些没有加入英克雷 Enclave 的或者已经死光了，或者居住在荒野世界某处的掩体里面，穿着他们的动力装甲，带着他们的重武器，以及怀着他们未知的目的。

29. 当避难所里的人们发现监督者 Overseer 被 1 代的英雄杀死之后，他们后来怎么样了？

回答：

在辐射官方资料中，监督者 Overseer 中弹了，但没有死。也许在将来他死后，人们会谈论起放逐者 Vault Dweller 那场可怕的战斗，然后他们会选举一个更无能的监督者 Overseer 来执行这项工作。

Nick Steffel 的一个问题:

30. **是不是有人曾经在瑞丁城 Redding 的墓穴后面挖掘搜索过？或者那只是类似于老鼠或瓦那明球 Wannamingos 在地表和地下留下的痕迹？**

回答：

这是一个关于瓦那明球 Wannamingos 将出现的暗示——很不幸，并不是什么神秘的东西。

David HAHA/Sand Hammer 提的两个问题:

31. **钢铁兄弟会 BOS 发生了什么事？在辐射 2 中他们几乎都消失了。你只能遇见一个穿着铁装甲的哨兵“间谍”孤零零地站在门外，甚至没有一个地方放张桌子坐下。所以，到底是发生了什么？他们在辐射 1 里看起来很强大，不可能会灭亡的。是他们不想增大他们的实力，提高他们的技术吗？为什么除了监督英克雷 Enclave，他们就没再做什么了？英克雷 Enclave 和钢铁兄弟会 BOS 之间应该会有一些战斗或是别的什么吧。**

回答：

钢铁兄弟会 BOS 没有发生过什么——辐射 2 里的哨兵或掩体只是用来探查消息用的。南方的迷失小山掩体 the Lost Hills bunker（辐射 1）是这个组织的根据地；他们并没有扩大到北部的辐射 2 地图里，或者至少没有大规模地把武器和装甲都运来。你在掩体前看到的那个装着铁装甲的人主要是侦察兵，不会有太多士兵派到城镇里的。

就像侦察英克雷 Enclave 一样，兄弟会做事总是很谨慎的，并总要在行动之前搜集好足够的资料——有时候甚至超过所需要的，就像在辐射 1 里那样。为什么他们不攻击英克雷 Enclave 呢？这是因为兄弟会在和主教 Master 战斗后没有足够的兵力再作战了（辐射 1 中有过暗示：他们给部队造成了很大的伤亡）——现在想一想有一支精悍的军队，拥有数百个穿着超级动力装甲的士兵并且与钢铁兄弟会 BOS 敌对着，我就不会再觉得兄弟会的侦察并寻找他们这个敌人的弱点的行动是多余的。

无论如何，钢铁兄弟会 BOS 并没有灭亡，在辐射 2 的最后，兄弟会仍然存在，并且控制着南部地区。

32. **我还有个东西想问……就是那些讨厌的蜥蜴。它们是从哪里来的？它们在辐射 1 中并不存在，可是在辐射 2 里，到处都是蜥蜴。就像哈罗德 Harold 说的：“你在哪里都能遇见它们。”**

回答：

它们是由加利福尼亚俄勒冈的边界上一种未知的当地蜥蜴变异而成的，它们感染了许多 FEV 病毒后变

得更大，更强壮，更敏捷——当然它们肯定不能繁殖后代。它们的后代也遗传了这种变异的性状，并长得和 FEV 病毒感染过的老鼠差不多大。没有人知道这些蜥蜴原来是什么样，也没人知道那些火蜥蜴是怎么产生的。

Stefan S Babicz 的一个问题:

33. 我对主教 Master 很有兴趣。我知道主教 Master 能“吸收”人类，这也是他之所以会有那些不同的声音的原因。但是当他在说一句台词时（那句台词是他在争论谁最适合在荒野世界中生存），他在结束时用一种电脑特有的声调说：“变种人 Mutants。”我很想知道主教 Master 是怎么弄出电脑的这种声音的（是不是他可以“吸收”电脑并与电脑合并成为一种电脑人或者只是电脑代替他说了那句话）。我不会因为这个问题而睡不着觉，可是，这不是很适合在辐射圣经里用的问题吗？

回答：

嗯……从我在格雷 Grey/主教 Master 的声音表中发现的，他可以把神经和大教堂 Cathedral 电脑连接在一起，所以那个电脑的“嗓音”只是无数他所吸收的人类的声音通过电脑传出来而已。我本来想用伪科学去解释它，但是我一想起这个就头疼。

Deadlus 提的无数问题之一:

34. 我在 master.dat 中找到一张叫科卢萨 COLUSA 的照片，它是像环境保护署 EPA、原始部落 Primitive Tribe 和修道院 Abbey 一样是黑岛工作室没时间加到游戏中去的特殊事件吗？

回答：

科卢萨 Colusa 是“那瓦罗 Navarro”的旧名字，所以并没有另外一个地方叫科卢萨 Colusa 了，只是以前的地方改了个名字。你可以看看设计者 Matt Norton 说的话：

> “我记得以前我们把所有的地点都放到世界地图上了，然后我们移动了其中的某些地点，以便空出位置来放置将来制作的地点。但是我们并没有因此而改变英克雷 Enclave 基地的位置，虽然这可能有改变过。”

这也是我想起来的东西。你想啊，如果没有原始部落 Primitive Tribe 的话，海岸中部就全都是一片荒野了。其实科卢萨 Colusa 原来的位置是在现在的那瓦罗 Navarro 东部略偏南。

Peter Jackson 的问题（根据我判断，他不是那个《魔戒》的导演）：

35. 你们为什么要在辐射 2 里使用真实世界里面的地名？辐射 1 里并没有太多这样的地点。到达埋骨场 Boneyard 并发现那是装满尸体的洛杉矶真是太吓人了。至于辐射 2，加利福尼亚以及里面和真实地名的一致让人觉得很无聊，不管怎么说，设计者们应该取一些和真实世界不一样的名字吧。

回答：

我也不知道辐射 2 里为什么要用真实世界的地名。我想最合理的解释（因为我没有参与地名设计），Tim Cain、Leonard Boyarsky、Jason Anderson、Matt Norton 和 Jason Suinn 在辐射 2 的制作计划一开

始就把地点设计好了，而且这些地名（除了科卢萨 Colusa 改成那瓦罗 Navarro 以外）从头到尾都没有再改过。

Proverbius 问的关于为什么超级变种人 Super Mutants 要在脸上戴根带子的问题（虽然这个问题在以前的辐射圣经里已经回答过了）

36. 为什么超级变种人 Super Mutants 要在脸上戴根带子呢?

回答:

http://www.vault13.net/articles.php?id=17

Chris Taylor 说那些变种人 Mutants 是靠那些带子才能使头部保持平衡。

Saint_Proverbius：为什么超级变种人 Super Mutants 要在脸上戴根带子呢?

Chris Taylor：呃，保持他们的头部平衡。

Vault 13 论坛上有人（抱歉，忘了是谁了）有一些关于僵尸 Ghoul 的问题:

37. 我不同意哈罗德 Harold 不是僵尸 Ghoul。在辐射 1 里"僵尸 Ghoul"这个词不像辐射 2 里用得那么频繁。哈罗德 Harold 也许是不喜欢别人用那个词来称呼变异后的他（那个词听起来很刺耳）。当你问他关于僵尸 Ghoul 的事时他说:

{1102}{hrold302}{变种人 Mutants。反正他们怎么称呼他们自己并不重要。}

我想这并不能说明哈罗德 Harold 不是僵尸 Ghoul。这只表明他不喜欢被称为"僵尸 Ghoul"。他说，僵尸 Ghoul 们都发生了变异，就和他一样，而他们怎么称呼他们自己并不重要。

我想"僵尸 Ghoul"这个名字是大墓地 Necropolis 里的僵尸 Ghoul 自己称呼自己用的，或是以为他们是怪物的人们开始这样叫的。因为哈罗德 Harold 看起来像个僵尸 Ghoul，所以我想也是因为上面那两个原因中的一个，人们才那样叫他。僵尸 Ghoul 和超级变种人 Super Mutants 并不是一样的，他们之间差得很多。这只是给那些被辐射线或 FEV(或者两者都有)改变过的人们取的一个名字。可能有只感染过辐射线的僵尸 Ghoul，也可能有只感染上 FEV 病毒的僵尸 Ghoul。

我还认为尽管哈罗德 Harold 在病毒槽里被感染变异了，但这并不代表所有的僵尸 Ghoul 都是由于 FEV 的作用而产生的，而在哈罗德 Harold 与别的僵尸 Ghoul 之间并没有太大区别。

Chris Taylor 的笔记:

"实际上，被 FEV 感染也是一次改变智力的机会，但是并不是每次都能增加智力。有些人确实使智力上升了，但更多的人则是变笨了，还有很多人的智力没有发生改变。当然，这和僵尸 Ghoul 或超级变种人 Super Mutants 被辐射线伤害的程度也有关。"

如果是这样，如果人们被辐射过的话，那么被投入到病毒槽里的人们就会变成僵尸 Ghoul 而不是超级变种人 Super Mutants 了。我想这和哈罗德 Harold 的例子很相似。

辐射 2:

{100}{}{你看见了一个皮肤看起来很特别的僵尸 Ghoul。}
{101}{}{你看见了哈罗德 Harold}
{102}{}{你看见了一个很老但是看起来仍然很矫健敏捷的僵尸 Ghoul。}
{172}{}{一块石头重重的击中了那个又老又丑的僵尸 Ghoul，再见。}

罗西里 Loxley（辐射 1）：

{244}{LOX_69}{哈罗德 Harold?他作为一个僵尸 Ghoul 可是很合适的。他住在南边。}

你看，哈罗德 Harold 在游戏里被叫作僵尸 Ghoul。

布奇 Butch（辐射 1）：

{233}{BUTCH46}{不错，那不是死亡爪 Deathclaw。但是老城区 Old Town 里的变种人 Mutants 到底想从我们的商队得到什么呢？除非这是某种阴谋。}

你知道的，哈勃城 Hub 老城区 Old Town 里有许多变异人，而不是只有哈罗德 Harold 一个（虽然在游戏里我们见到的别的不多）。这些人都被叫作“变种人 Mutants”或“僵尸 Ghoul”。

我想关键在于你所说的“僵尸 Ghoul”只是指那些被空气中的“原始”FEV 和辐射感染过的，而不是指那些被完全浸在病毒槽里改造过的人（比如哈罗德 Harold 和塔琉斯 Talius）。我想这两种人都可以称为“僵尸 Ghoul”，因为虽然他们是由不同的方法改造出来的，但是变异结果却相同。而且他们也都是由辐射和 FEV 病毒（大墓地 Necropolis 的僵尸 Ghoul 都是被辐射伤害过的人，然后被空气里变异过的 FEV 感染的；而哈罗德 Harold 和塔琉斯 Talius 则是被辐射伤害过的人浸在病毒里而变异的——我想这就是 Chris Taylor 的意思）的作用而变异的。

回答:

很好的想法——Tim Cain 和 Chris Taylor 同意你的看法，他们也说哈罗德 Harold 是一个僵尸 Ghoul。引用一下他们的讨论：

Chris Taylor：僵尸 Ghoul 也是变种人 Mutants 的一种。
哈罗德 Harold 是一个僵尸 Ghoul。当然，他有一点特别。
超级变种人 Super Mutants 是由没被辐射过或只受过一点辐射的人类暴露在 FEV 中而产生的.
僵尸 Ghoul 则是受过很大辐射伤害的人感染上 FEV。
而哈罗德 Harold，他就是哈罗德 Harold。

Tim Cain: 我知道我们都把他当成一个僵尸 Ghoul，但是和大墓地 Necropolis 里的那些不一样。他可能在被 FEV 感染之前或之后受过辐射。我所能记得的只是他和一个我忘了叫什么的人（那个人掉进病毒槽，然后变成了 Master）一起进入那地方，而只剩下哈罗德 Harold 一个人出来。顺便说一下，那时候哈罗德 Harold 的记忆已经完全丧失了。
很多人在他们被辐射时并不知道，所以哈罗德 Harold 可能并不知道在他身上发生过什么。我知道辐射和 FEV 的作用并不能混在一起。变种人 Mutants 是对辐射效果免疫的，但一个被辐射过的人却能被 FEV 杀死。所以

可以确定一件事：哈罗德 Harold 不是辐射和 FEV 的混合作用而产生的。他只可能是被其中的一种影响而变异。我想他应该是一个僵尸 Ghoul。

根据 Chris 说的，僵尸 Ghoul 是辐射过的人再被 FEV 感染上。

根据 Tim 说的，僵尸 Ghoul 只是单独地因为辐射线的作用而变异。

但是两者都同意哈罗德 Harold 是一个特例。我也不想特意把问题弄得越来越迷糊。

官方设定：僵尸 Ghoul 是 FEV 和辐射共同作用的产生。哈罗德 Harold 是一个看起来像僵尸 Ghoul 的变种人 Mutants。哈罗德 Harold 可能在他感染上 FEV 之前已经受过一定程度的辐射伤害了，但是他的变异（外表上的变化）使他不像僵尸 Ghoul。大多数僵尸 Ghoul 是过度的辐射伤害+FEV 病毒作用的结果，但是哈罗德 Harold 的变化主要是由于 FEV 的作用（再说一次，他可能在他不知道的时候就在荒野中受到一些辐射伤害了，尤其可能是在他长期带着商队走在荒野里的时候）。

他的变异很可怕，因而他看起来像是僵尸 Ghoul，但是他并不是纯粹的僵尸 Ghoul。这是罗西里 Loxley 犯的错误（罗西里 Loxley 只是知道看外表，他完全不懂得事物的内在）。

如果你愿意，你可以把他叫成僵尸 Ghoul，但是官方的回答是：

“哈罗德 Harold 就是哈罗德 Harold。”哈罗德 Harold 是特殊的。

顺便说一句，会发光的僵尸 Ghoul 都是在他们变成僵尸 Ghoul 后受了过多的辐射。我们本来也希望辐射 2 里的廉尼 Lenny 在喝了很多射线酒后会发光，但这个想法并没有实施。

Azael 在黑岛工作室的消息面板上留的问题：

38. 我很想知道，为什么阿罗由 Arroyo 在那么短的时间内就能成为一个部落？宗教原因？或者是因为毒品？

回答：

嗯……如果你想听长的答案，你可以读一读 George R. Stewart 写的 Earth Abides。而简短的答案则是：

80 年并不是很短的时间。

放逐者 Vault Dweller 在他最后离开 13 号避难所 Vault 13 时随身带了一些书。如果没有很多枪，《枪及子弹》Guns and Ammo 也没太大帮助；而《童军手册》Scout’ Handbook 则可以教人们生火、搓绳子；《急救参考书》First Aid Handbook 也有它的用处但是也没有太大用处；《电子参考书》Dean’ Electronics 在没有高科技设备、发电机和净化系统的情况下也没什么用；《科学参考书》Big Book of Science 只有你的学生偶尔会想读它，在主要靠种植庄稼生存的阿罗由 Arroyo 里，这本书里只有和种植有关的知识派得上用场。

阿罗由 Arroyo 没有正式的教育系统，尽管放逐者 Vault Dweller 很努力地想发展这个方面。但是人们更多地把精力投入到建立这个村庄当中去。

放逐者 Vault Dweller 也许在辐射 1 结束后曾想要发展科技，特别是他经历过避难所、玛丽博萨 Mariposa、闪光之地 Glow、埋骨场 Boneyard，尤其是见过钢铁兄弟会 BOS 之后。但是钢铁兄弟会 BOS 对技术的管理很小

心，并不愿意把技术传授给他们而让他们得以发展。

除了一些 13 号避难所 Vault 13 里追随放逐者 Vault Dweller 而来到阿罗由 Arroyo 的人以外，这个村庄的其它居民来自荒野的许多部落，他们对阿罗由 Arroyo 的发展起了很大影响。来自 13 号避难所 Vault 13 的追随者们也开始改变他们对于生命的旧观念，依靠自己的双手建立起村庄，在荒野中活下去。

放逐者 Vault Dweller 虽然有很好的技能，却并不是一个好老师，也没有足够的时间教会别的人他的技能。无论如何，学生总是讨厌学习纯粹的理论的，特别是在那些理论没有什么实用价值的时候。

当他们建立起阿罗由 Arroyo 后，农业和“宗族”的技能和诀窍开始变得比能建房子或是使用电浆步枪更受人重视。

至于为什么玩家在辐射 2 一开始时没有辐射 1 中的动力装甲或超级武器，这是纯粹为了游戏的平衡性。在 80 年之后，这些东西都坏掉了（就像在长老的帐篷里那把手枪）、消失了（放逐者可能把动力装甲藏起来或是在他离开阿罗由 Arroyo 时带走了），或是在建造试炼神殿时用光了能量。

顺便说一下，试炼神殿是在一座老旧的战前建筑物的废墟上建立起来的，那个废墟很可能是一座教堂。在入口处的石像以及里面墙上的装饰物和雕刻品则是由阿罗由 Arroyo 的居民制造的。

辐射彩色平面图

Martin 给我发了一张哔哔小子 PIPBoy 的彩色图画（虽然我不得不把它剪掉一部分），虽然我更喜欢黑白的版本，但是我想应该把这个让你们看看：



辐射 1 原设

让我们继续上次的话题，这里有更多的当你在辐射 1 中问有头像的 NPC“告诉我关于……的事”时的关键词。这也许不完整，但这已经是所有在原设定资料中列出的了。我找不到关于那些没有头像的人的资料，如果你刚好知道得更多，或是发现我列出的这些关键词中还有遗漏的话，请告诉我。此外，我还发现了一些虽然没有配音，但确实也提供了信息的。稍后我会把那些也列出。

这次让我们从沙荫镇 Shady Sands 的坦蒂 Tandi 开始，直到大墓地 Necropolis 的哈里 Harry 和赛特 Set。让我们从漂亮可爱的坦蒂 Tandi 开始：

- 赛思 Seth
- 死亡之城 City of Death
- 哈勃城 Hub
- 迦克镇 Junktown
- 城镇 Town Well
- 歹徒 Raiders
- 拉斯洛 Razlo
- 坦蒂 Tandi
- 亚拉德什 Aradesh
- 可汗帮 Khans

现在是行动缓慢的哈里 Harry:

- 联合军 the Unity
- 宗教之子 Children of the Cathedral
- 赛特 Set
- 正常人 Normals
- 分水岭 Watershed
- 僵尸 Ghoul
- 主教 the Master
- 赛特 Set
- 卢 Lou/the Lou

现在是赛特 Set:

- 水质芯片 Water Chip
- 分水岭 WaterShed/Watershed
- 非此即彼 one or the other
- 兄弟会 Brotherhood
- 哈勃城 Hub
- 联合军 Unity
- 战争 the War
- 大墓地 Necropolis
- 赛特 Set
- 僵尸 Ghoul
- 主教 the Master
- 变种人/超级变种人 Mutants/Super Mutants

> 顺便说一下，XLA 也告诉我怎么把全部辐射里“告诉我关于……的事”都收集起来，只是我还没有打开 obj_dude.msg 文件来试一试。我在检查的时候，已经把正确的部分打印出来了——非常感谢 XLA。

再说一下，如果有人可以告诉我哪里已经有了“告诉我关于……的事”的列表的话，我会非常感谢他的。这对我非常重要。

辐射 2 角色升级

这对于那些带着一队人玩通辐射 2 的人来说并不意外，就是随着你的主角的升级，你的队友也会升级。他们升级的速度不同，但是每个角色在整个游戏的升级中可以分为一系列“阶段”，通常根据他们的能力来划分。

这次我们会把盖西迪 Cassidy、麦朗 Myron 和伊克 Vic 的资料给你们。这次我甚至可以把技能等级都列出来。注意下面的游戏截图，他们的“特长技能”在哔哔小子 PIPBoy 的屏幕上是高亮度的。

		
盖西迪 Cassidy	麦朗 Myron	伊克 Vic

> 注意：Jason McCullough 给我发了一些可以用来把 NPC 队友的技能列表打开的软件（感谢上帝），所以如果你觉得我太懒，等不及我下次更新时把这些软件贴出来的话，你可以在这里找一找：
> 前往 NMA:
> http://www.nma-fallout.com/pipboy2000le/prgs.html
> 下载好这些实用软件后，这样使用：
> 1、用 DATMAN Light 把 master.dat 文件打开，并把里面的 patch000.dat 文件打开。
> 2、在 pro_crit.msg 里找到 NPC（Vic-6 个阶段或者别的）
> 3、用 F***（guess the queen mother four-letter word here）打开 proto/critters 文件夹下的*.pro 文件。这样就能看到全部的状态了。

无论如何，让我们从盖西迪 Cassidy 开始，因为他既好奇又老，还很爱说话，所以他是一个能升级四个阶段的角色。他的特长是小型枪械 Small Guns。我设计了他，他也一向是我在辐射 2 中最喜欢的角色之一，因为他十分固执。而他开的玩笑取决于你给了他什么装备。

盖西迪 Cassidy 第一阶段



力量 6	好	生命点数	30/92	小型枪械	125%
感知 7	非常好	中毒		大型枪械	12%
体力 4	尚可	辐射伤害		能量型武器	90%
魅力 5	平均	眼部受伤		肉搏	100%
智力 4	尚可	右臂受伤		近战武器	100%
敏捷 6	好	左臂受伤		抛掷力	70%
运气 9	完美	右腿受伤		急救	30%
		左腿受伤		医疗	16%
等级：	1	防护等级	6	潜行	25%
经验：	0	行动点数	8	开锁	25%
下一级：	1000	可携带重量	175	偷窃	18%
		肉搏战伤害力	1	陷阱	25%
		抗击能力	0%	科技	16%
		抗毒性	20%	修理	12%
		抗辐射性	8%	口才	25%
		行动顺序	14	杀价	80%
		康复速度	1	赌博	80%
		致命一击几率	21%	野外生活	40%

盖西迪 Cassidy 第二阶段



力量 6	好	生命点数	30/104	小型枪械	125%
感知 7	非常好	中毒		大型枪械	12%
体力 4	尚可	辐射伤害		能量型武器	100%
魅力 5	平均	眼部受伤		肉搏	120%
智力 4	尚可	右臂受伤		近战武器	120%
敏捷 6	好	左臂受伤		抛掷力	80%
运气 9	完美	右腿受伤		急救	35%
		左腿受伤		医疗	16%
等级:	1	防护等级	6	潜行	25%
经验:	0	行动点数	9	开锁	25%
下一级:	1000	可携带重量	175	偷窃	18%
		肉搏战伤害力	1	陷阱	23%
		抗击能力	0%	科技	16%
		抗毒性	20%	修理	12%
		抗辐射性	8%	口才	25%
		行动顺序	14	杀价	80%
		康复速度	1	赌博	80%
		致命一击几率	26%	野外生活	45%

盖西迪 Cassidy 第三阶段



力量 6	好	生命点数	30/114	小型枪械	140%
感知 8	棒极了	中毒		大型枪械	14%
体力 4	尚可	辐射伤害		能量型武器	120%
魅力 5	平均	眼部受伤		肉搏	130%
智力 4	尚可	右臂受伤		近战武器	125%
敏捷 7	非常好完美	左臂受伤		抛掷力	90%
运气 9		右腿受伤		急救	40%
		左腿受伤		医疗	17%
等级：	1	防护等级	7	潜行	26%
经验：	0	行动点数	9	开锁	25%
下一级：	1000	可携带重量	175	偷窃	21%
		肉搏战伤害力	1	陷阱	25%
		抗击能力	0%	科技	16%
		抗毒性	20%	修理	12%
		抗辐射性	8%	口才	25%
		行动顺序	17	杀价	80%
		康复速度	1	赌博	80%
		致命一击几率	31%	野外生活	50%

盖西迪 Cassidy 第四阶段



力量 6	好	生命点数	30/120	小型枪械	160%
感知 8	棒极了	中毒		大型枪械	14%
体力 4	尚可	辐射伤害		能量型武器	130%
魅力 5	平均	眼部受伤		肉搏	140%
智力 4	尚可	右臂受伤		近战武器	130%
敏捷 7	非常好完美	左臂受伤		抛掷力	100%
运气 9		右腿受伤		急救	25%
		左腿受伤		医疗	17%
等级：	1	防护等级	7	潜行	26%
经验：	0	行动点数	10	开锁	25%
下一级：	1000	可携带重量	175	偷窃	21%
		肉搏战伤害力	1	陷阱	25%
		抗击能力	0%	科技	16%
		抗毒性	20%	修理	12%
		抗辐射性	8%	口才	25%
		行动顺序	18	杀价	80%
		康复速度	1	赌博	80%
		致命一击几率	36%	野外生活	55%

现在是麦朗 Myron（我承认设计他是我的错），他的升级也分四个阶段，因为他认为他已经知道所有的东西了，而且不愿意提高自己。他的特长是科学 Science，但是通常他很少思考，就像他脑子里什么都没装一样。

麦朗 Myron 第一阶段



力量 4	尚可	生命点数	30/77	小型枪械	55%
感知 6	好	中毒		大型枪械	50%
体力 4	尚可	辐射伤害		能量型武器	65%
魅力 4	尚可	眼部受伤		肉搏	55%
智力 8	棒极了	右臂受伤		近战武器	55%
敏捷 4	尚可	左臂受伤		抛掷力	16%
运气 6	好	右腿受伤		急救	55%
		左腿受伤		医疗	40%
等级：	1	防护等级	4	潜行	17%
经验：	0	行动点数	7	开锁	20%
下一级：	1000	可携带重量	125	偷窃	12%
		肉搏战伤害力	1	陷阱	20%
		抗击能力	0%	科技	95%
		抗毒性	20%	修理	24%
		抗辐射性	8%	口才	20%
		行动顺序	12	杀价	30%
		康复速度	1	赌博	40%
		致命一击几率	6%	野外生活	24%

麦朗 Myron 第二阶段



力量 4	尚可	生命点数	30/92	小型枪械	60%
感知 6	好	中毒		大型枪械	50%
体力 4	尚可	辐射伤害		能量型武器	75%
魅力 4	尚可	眼部受伤		肉搏	55%
智力 8	棒极了	右臂受伤		近战武器	55%
敏捷 5	平均	左臂受伤		抛掷力	25%
运气 7	非常好	右腿受伤		急救	60%
		左腿受伤		医疗	45%
等级：	1	防护等级	5	潜行	25%
经验：	0	行动点数	7	开锁	21%
下一级：	1000	可携带重量	125	偷窃	15%
		肉搏战伤害力	1	陷阱	21%
		抗击能力	0%	科技	115%
		抗毒性	20%	修理	35%
		抗辐射性	8%	口才	20%
		行动顺序	12	杀价	30%
		康复速度	1	赌博	40%
		致命一击几率	7%	野外生活	24%

麦朗 Myron 第三阶段



力量 4	尚可	生命点数	30/107	小型枪械	65%
感知 7	非常好	中毒		大型枪械	50%
体力 4	尚可	辐射伤害		能量型武器	85%
魅力 4	尚可	眼部受伤		肉搏	60%
智力 9	完美	右臂受伤		近战武器	60%
敏捷 5	平均	左臂受伤		抛掷力	30%
运气 7	非常好	右腿受伤		急救	65%
		左腿受伤		医疗	50%
等级:	1	防护等级	5	潜行	30%
经验:	0	行动点数	7	开锁	22%
下一级:	1000	可携带重量	125	偷窃	15%
		肉搏战伤害力	1	陷阱	22%
		抗击能力	0%	科技	130%
		抗毒性	20%	修理	40%
		抗辐射性	8%	口才	20%
		行动顺序	14	杀价	30%
		康复速度	1	赌博	40%
		致命一击几率	7%	野外生活	26%

麦朗 Myron 第四阶段



力量 4	尚可	生命点数	30/122	小型枪械	70%
感知 7	非常好	中毒		大型枪械	50%
体力 4	尚可	辐射伤害		能量型武器	95%
魅力 4	尚可	眼部受伤		肉搏	69%
智力 9	完美	右臂受伤		近战武器	60%
敏捷 6	好	左臂受伤		抛掷力	35%
运气 7	非常好	右腿受伤		急救	70%
		左腿受伤		医疗	55%
等级：	1	防护等级	6	潜行	35%
经验：	0	行动点数	8	开锁	23%
下一级：	1000	可携带重量	125	偷窃	18%
		肉搏战伤害力	1	陷阱	23%
		抗击能力	0%	科技	145%
		抗毒性	20%	修理	45%
		抗辐射性	8%	口才	20%
		行动顺序	14	杀价	30%
		康复速度	1	赌博	40%
		致命一击几率	7%	野外生活	26%

现在是伊克 Vic（由黑岛的 Dave Hendee 设计），他的升级有六个阶段，是个超级英雄，因为他在游戏初期就出现了。他的特长是修理 Repair。

伊克 Vic 第一阶段



力量 5	平均	生命点数	30/78	小型枪械	65%
感知 6	好	中毒		大型枪械	12%
体力 4	尚可	辐射伤害		能量型武器	25%
魅力 6	好	眼部受伤		肉搏	52%
智力 7	非常好	右臂受伤		近战武器	42%
敏捷 6	好	左臂受伤		抛掷力	35%
运气 5	平均	右腿受伤		急救	26%
		左腿受伤		医疗	18%
等级：	1	防护等级	6	潜行	23%
经验：	0	行动点数	8	开锁	55%
下一级：	1000	可携带重量	150	偷窃	18%
		肉搏战伤害力	3	陷阱	25%
		抗击能力	0%	科技	28%
		抗毒性	20%	修理	75%
		抗辐射性	8%	口才	30%
		行动顺序	12	杀价	24%
		康复速度	1	赌博	25%
		致命一击几率	7%	野外生活	22%

伊克 Vic 第二阶段



力量 5	平均	生命点数	30/78	小型枪械	75%
感知 7	非常好	中毒		大型枪械	12%
体力 4	尚可	辐射伤害		能量型武器	35%
魅力 6	好	眼部受伤		肉搏	52%
智力 8	棒极了	右臂受伤		近战武器	42%
敏捷 6	好	左臂受伤		抛掷力	40%
运气 5	平均	右腿受伤		急救	30%
		左腿受伤		医疗	20%
等级：	1	防护等级	6	潜行	23%
经验：	0	行动点数	9	开锁	65%
下一级：	1000	可携带重量	150	偷窃	18%
		肉搏战伤害力	4	陷阱	23%
		抗击能力	0%	科技	32%
		抗毒性	20%	修理	90%
		抗辐射性	8%	口才	30%
		行动顺序	14	杀价	24%
		康复速度	1	赌博	25%
		致命一击几率	9%	野外生活	24%

伊克 Vic 第三阶段



力量 5	平均	生命点数	30/102	小型枪械	90%
感知 7	非常好	中毒		大型枪械	12%
体力 5	平均	辐射伤害		能量型武器	65%
魅力 6	好	眼部受伤		肉搏	52%
智力 8	棒极了	右臂受伤		近战武器	42%
敏捷 6	好	左臂受伤		抛掷力	45%
运气 6	好	右腿受伤		急救	30%
		左腿受伤		医疗	20%
等级：	1	防护等级	6	潜行	23%
经验：	0	行动点数	9	开锁	75%
下一级：	1000	可携带重量	150	偷窃	18%
		肉搏战伤害力	5	陷阱	23%
		抗击能力	0%	科技	32%
		抗毒性	25%	修理	95%
		抗辐射性	10%	口才	30%
		行动顺序	14	杀价	24%
		康复速度	1	赌博	30%
		致命一击几率	12%	野外生活	26%

伊克 Vic 第四阶段



力量 6	好	生命点数	30/111	小型枪械	115%
感知 7	非常好	中毒		大型枪械	14%
体力 5	平均	辐射伤害		能量型武器	100%
魅力 6	好	眼部受伤		肉搏	56%
智力 8	棒极了	右臂受伤		近战武器	46%
敏捷 7	非常好好	左臂受伤		抛掷力	50%
运气 6		右腿受伤		急救	30%
		左腿受伤		医疗	20%
等级:	1	防护等级	7	潜行	26%
经验:	0	行动点数	10	开锁	85%
下一级:	1000	可携带重量	175	偷窃	21%
		肉搏战伤害力	7	陷阱	24%
		抗击能力	0%	科技	32%
		抗毒性	25%	修理	105%
		抗辐射性	10%	口才	30%
		行动顺序	14	杀价	24%
		康复速度	1	赌博	30%
		致命一击几率	16%	野外生活	26%

伊克 Vic 第五阶段



力量 7		非常好
感知 8		棒极了
体力 5		平均
魅力 6		好
智力 8		棒极了
敏捷 7		非常好
运气 7		非常好

等级：	1
经验：	0
下一级：	1000

生命点数	30/117
中毒	
辐射伤害	
眼部受伤	
右臂受伤	
左臂受伤	
右腿受伤	
左腿受伤	

防护等级	7
行动点数	10
可携带重量	200
肉搏战伤害力	8
抗击能力	0%
抗毒性	25%
抗辐射性	10%
行动顺序	16
康复速度	1
致命一击几率	19%

小型枪械	130%
大型枪械	14%
能量型武器	115%
肉搏	58%
近战武器	48%
抛掷力	60%
急救	32%
医疗	21%
潜行	26%
开锁	95%
偷窃	21%
陷阱	25%
科技	32%
修理	112%
口才	30%
杀价	24%
赌博	35%
野外生活	26%

伊克 Vic 第六阶段



力量 7	非常好	生命点数	30/132	小型枪械	135%
感知 8	棒极了	中毒		大型枪械	16%
体力 5	好	辐射伤害		能量型武器	145%
魅力 5	好	眼部受伤		肉搏	60%
智力 8	棒极了	右臂受伤		近战武器	50%
敏捷 8	棒极了	左臂受伤		抛掷力	65%
运气 8	棒极了	右腿受伤		急救	32%
		左腿受伤		医疗	21%
等级:	1	防护等级	8	潜行	29%
经验:	0	行动点数	12	开锁	100%
下一级:	1000	可携带重量	200	偷窃	24%
		肉搏战伤害力	12	陷阱	26%
		抗击能力	0%	科技	32%
		抗毒性	25%	修理	130%
		抗辐射性	10%	口才	25%
		行动顺序	16	杀价	20%
		康复速度	1	赌博	40%
		致命一击几率	22%	野外生活	26%

辐射 2 的秘密：魔幻八号球 Magic Eight-ball

魔幻八号球 Magic Eight-ball 是某种形式的秘密复活节彩蛋，它只对幸运值高的角色才有用。它的位置在新里诺 New Reno 的鲨鱼俱乐部 Shark Club 二楼最东边的赌桌上。你任何时候都可以用它“回答问题”，就像你有一个真的魔幻八号球 Magic Eight-ball 一样。只有当你确实很幸运时，你才会得到真正有用的答案。

如果你的幸运少于 9，除了下面这些信息，你得不到任何有用的东西（这些大部分由 Tom French 制作，他是主要程序员）：

“想法很好。”
“想法很糟糕。”
“我的回答是不”
“不要再指望它了。”
“你可以依靠它的。”
“等会儿再问”
“很可能。”
“现在没法猜测”
“是。”
“是，绝对。”
“现在最好别告诉你。”
“这很确定。”
“非常可疑。”
“肯定是这样。”
“集中注意力再问一次。”
“迹象表明是。”
“我的资料说不。”
“没有问题。”
“很难回答，再试一次。”
“据我所知，是。”
“不要再用力摇我了。很痛啊。”
“你有一只强壮的右手。”
“请擦干净你的手后再摇我。”
“暂时停止服务。”
“RPG 版命令停止活动。”
“如果继续摇我，会有麻烦的。”
“我感到不舒服。”
“我觉得很恶心。”
“你的手暖暖的。”

如果你的幸运值是 9 或 10，你的问题将得到详细的回答：

“你的成绩是 23%，你有很多方法可以完成。”
“当 ScottyEverts 看见游戏里有那么多物品时他总要叹气。”
“你完成游戏后回到新里诺 New Reno 和塔里神父 Father Tully 谈谈。”
“新里诺 New Reno 的某处有一个复活节彩蛋。”
“不要再那么用力摇我了。”
“你的幸运值很高。继续摇我，你会得到更多线索。”
“如果你在摩多克 Modoc 把贝茜 Bessie 卖给肉店老板的话，你可以再次使她自由。”
“当你在地下掩体市 Vault City 把尼克森玩偶 Mr.Nixon 的消息报告给科迪 Cody 时注意他说的话。”
“Feargus 很反对把我放在游戏里。他真是小气鬼。”
“在破碎丘 Broken Hills 的那对吵架的夫妇家，那个妻子把猫爪杂志 Cat’ Paw 扔到垃圾箱里。”
“在破碎丘 Broken Hills 的角斗场里，你需要很高的力量和体质才有机会打败法蓝西斯 Frances。”

即使你的运气是 9 或 10，下面这三个信息也要运气很好时才会出现。当它们出现时，它们激活了地下掩体市 Vault City、新里诺 New Reno 和葛洛沙 Golgotha 的三个特别的地点。

调查一下新里诺 New Reno 里凶徒赌场 Mordinocasino 第一层的男厕所 men’ bathroomtoilet"
“有人把一些钱埋在葛洛沙 Golgotha 标着”Trash 垃圾“的十字路口 cross”
“想要激活地下掩体市 Vault City 的避难所里的计算机终端，输入密码 3PCF186。”

一旦魔幻八号球 Magic Eight-ball 显示了这些信息，你就可以到新里诺 New Reno 的厕所去找出一些手榴弹，去地下掩体市 Vault City 计算机终端得到一些额外的治疗针，去葛洛沙 Golgotha 的坟地得到几百块钱。如果你没有从魔幻八号球 Magic Eight-ball 得到上面三个信息的话，你在这些位置也找不到东西。

感谢 Dan Spitzley 设计了这些事件。

还有一条信息没有列入上面的列表中——如果你写信告诉我那是什么，下一份更新资料里我会给你奖品的。

在最初的设计中，魔幻八号球 Magic Eight-ball 只是设计来使遇见特殊事件的机率增大的，而且是一种你可以用来投掷的武器。但是最后我们把这项功能删掉了，因为它已经有太多功能了。

这些就是这次资料的全部了。很有可能（但不是承诺），下一份资料会在两周之后更新出来（3 月 25 日）。

谢谢你的阅读。

Chris Avellone@BIS

辐射圣经：六

2002 年 7 月 10 日?



刚刚从寒冷的北方回来……

最近我忙得要命，一方面每天要给冰风谷 2 的设计者们记载日程，另一方面还要挤时间来整理辐射圣经。所以我不知道下一份什么时候可以完成——这要看冰风谷 2 什么时候能结束了。

不管怎么样，欢迎你阅读这第六份辐射圣经——如果你从前有几份没看过，你可以打开黑岛的主页（www.blackisle.com），把页面拉到最下面，点击“更多新闻”（或者你用关键字“辐射”搜索也行）。最先的三份已经整理合并成为“辐射圣经:零”（这个名字听起来很酷吧？），第四份和第五份是独立出来的。之所以把第四和第五份独立出来是因为它们的内容太多了，我实在懒得再去整理。

对于你们那些以前没看过这些资料的人，“辐射圣经”其实就是把辐射 1 和辐射 2 的背景资料等等编辑到一份文件中，以方便爱好者们更好地了解辐射。“圣经”这个词也许很容易使你误解，但其实它的内容和宗教无关，也没包含什么神圣的字眼——这个词是我从 Chris Taylor（辐射 1 和辐射战略版的设计者之一）那儿引用过来的，而他很明显则是从一个叫 Dan Wood 的家伙那儿引用来的这个词。当然，Dan Wood 的圣经和我的这个圣经完全是两回事。这个只是为了娱乐。而且，我写这个并不是为了增大辐射系列游戏在市场上的销量，而只是给那些已经玩通 N 遍这个游戏的辐射迷们看的，我想他们一定也很希望知道更多游戏的背景资料以及没有在游戏中出现的设定等。这些是完全免费的，请不要用于谋利。

这份资料里有些东西很粗糙，所以如果你发现了有什么地方有错或者是你想对于某个方面了解得更多的话，给我的邮箱 Cavellone@blackisle.com 写信，告诉我该做些什么。我不能保证我会马上一一给你们回信（特别是现在还有冰风谷 2 的开发计划，所以我只能抽出时间来做这个了），但是我找时间做的，当周末来临的时候。

小的、简单的问题通常很快就能得到回答，因为我很懒，所以麻烦一点的问题我就放到后面来回答了。

这份文件有些部分很粗略，因为我实在太累了，而且精神不大好。

谢谢对辐射的支持。

Chris Avellone@Black Isle

写在前面

嗯……我在编这些资料之前总要说几句，现在开始吧。

1. 重申一次，任何对于辐射圣经的问题或建议请发到 Cavellone@blackisle.com。

但是，在你发邮件之前，请先读读下面的第 2 条，以及那个后面的“我不能回答的问题”。

真的，就是这样。

2. 该把哪些资料放进圣经，辐射的音乐，你比起电脑游戏为什么更喜欢辐射桌面游戏，关于辐射里的事件的问题，以及关于哪些资料更受欢迎的意见，都可以发给我。但是也有一些问题我无法回答的，因为我很忙，也因为我讨厌这样的问题：

- 让我给这个游戏给出攻略或提示。如果你需要一份攻略或提示的话，你到黑岛的论坛上去把问题贴出来：

  http://feedback.blackisle.com

  在 15 秒之内，肯定就会有人回答你的问题的。当然这些回答可能是假的或是讽刺你的话，比如“傻瓜”或是“白痴”之类的，但你一定可以找到答案。所以到那里去吧。

- 提供技术帮助。如果你的辐射安装盘或别的 Interplay 游戏出了问题，请你和 Interplay 公司客户服务站联系：

  游戏安装中的问题：

  support@interplay.com

  别的 Interplay 公司的产品的问题，请找：

  orderdesk@interplay.com

- 辐射 1 和 2 之外的问题。我不能回答关于辐射 3 的问题。并没有什么辐射 3 在制作中。我用 Josh Sawyer 的生命发誓我再也不回答这种问题了，所以别再问我这个。

- 辐射的同人小说或辐射迷自己构思的资料。

- 我要提供关于博德之门、冰风谷 1 或 2、异域镇魂曲以及黑暗同盟等的攻略、提示等等。

3. 谢谢每一位给我发来音乐的人——如果你有什么好的音调，请发到上面那个地址给我。我仍然在寻找新的音乐。

4. 我有一大堆问题等着去回答。如果你在这份资料里没找到你的问题（特别是最近才问的），并不是我忘了给你回答，只是我没时间去做，因为，我真的非常、非常、非常忙！

5. 顺便说一下，如果有人知道关于无知村民 [Unwashed Villagers] 的线索（如果它真的存在的话），请告诉我。我很想知道这到底是不是 Dave Hendee 捏造出来的。

6. 上次最后关于魔幻八号球 [Magic Eight-ball] 的那个问题，Sebastien Caisse 赢得了第一名。他不仅是回答了那

个问题，还把辐射 1 中所有的“告诉我关于……的事”的清单列表发了给我。他实在是辐射的狂热爱好者，而且是个程序员，打开辐射 1 的编码就跟折断一根小树枝一样简单。Setastien，我向你致敬。（请你把你的回答发到辐射的 BBS 上）他的另外一样贡献就是我发给他的邮件经常被退回来，这使我几乎疯掉了，我只能无奈地大叫他的名字。

7. 同样也感谢 Michael Jeppesen，他也给我发了一份“告诉我关于……的事”的表。谢谢你，Michael。

8. 顺便说一下，魔幻八号球 Magic Eight-ball 问题的第二名是 Gammons，尽管他比 Sebastien 回答得慢，但是他的回答也完全正确，同时还给以前的圣经做了修正。谢谢 Gammons。同样也要向你致敬。当然还有别的人也做了正确的回答，但是他们是第三、第四、第五……个发来答案的人，我在这里就不列出他们的名字了。

9. 也许我在给你们回信时把有些人的名字弄错了。有些人的名字在奇怪的地方有“a”和“e”——也许是你们的父母在取名时有特殊含义吧，但这是没办法的事。

10. 如果你喜欢辐射，Peter Nellemann（我猜他就是辐射里的油轮，辐射的传说中的 12 个使徒之一）的这个网站你一定要看看：

www.geocities.com/fo_tank

还有这个 Deadlus 的“Man of a Million Questions”网站你也可以看看：

http://fallout.gracz.net/fmc/ks/index.php

这些链接现在可能已经没用了，但是在我去看的时候还是好的。我想 Deadlus 的网站一定非常不错，尽管我读不懂，因为那用的是俄文。

11. 此外，“Pawel”，如果你能看得到的话。我试着给你回信，可是每次都被退回来了。所以我只好在这里告诉你我将会在将来的辐射圣经中回答你的问题，但可能要过一段时间。

现在让我继续回答这些问题吧：

我不能回答的问题

这次，在我回答问题之前，我先把我所不能回答的问题以及我要过一段时间才能回答的问题列在前面。

1. **辐射 3 的故事发生在什么时间？/辐射 3 出来了吗？/我听说你们正在制作辐射 3，什么时候可以完成？/辐射 3 在圣诞节前能完成吗？/辐射 3 的问题会在辐射圣经中出现吗？/你们是否打算给辐射 2 做个续集？**

回答：

辐射 3 并不在制作中。

辐射 3 的事也不会在辐射圣经中提到。

辐射圣经是完全免费的。

我编这份资料是因为它很有趣，也因为我想在网上制作一个辐射桌面游戏（免费的），并希望能多吸收大家的意见，毕竟大家的想法通常更好一些。

我以 Josh Sawyer 的生命起誓我再也不想回答这种问题了。如果你发给我这样的问题，我不会再回答。

2. **在辐射 1 和 2 中，除了被勘探出来的那些地区以外，别的地方，比如中国、俄罗斯等等，那些地方发生了什么？**

回答：

我不知道。说实话，我也不在意这些——毕竟我是一个住在旧金山的美国人，我只关心辐射 1 和 2 里的那些地区，以及别的地方的封闭对此可能产生的影响。

关于世界的其它地区，在游戏中几乎没有提到过（包括北美和美国的一些地区也没有在辐射 1 和 2 里提起）。我能说的只是一些推测，需要花很多时间去研究，而我在周末的时间可不够做这些研究。所以，你可能要过很久才能得到答案。很有可能你永远都得不到回答（别的国家的事可能会被用来作为另外一个辐射类的游戏的背景，才有可能拥有属于它们自己的历史）。也许我以后会改变主意去研究这个的，因为我是多变的人，但是，现在，不要再问我这些问题了。

3. **在以前的辐射圣经里列出的时间线开始之前，世界或美国的历史是怎么样的？**

回答：

这个问题还没有人问过，但是我想我也应该事先就把这个问题从你们可以问的范围里拿开。辐射的故事是在将来的地球上发生的，在一个和现在不一样的未来。我不会给你任何关于什么时候世界开始改变的信息——背景设置总需要一点点神秘感。你只要知道那是发生在第二次世界大战之后就可以了。

4. **其它避难所里发生了什么事？它们的位置在哪里？**

回答：

回答这个问题要花很多时间，我就没别的时间去做其它事情了。所以我也不会回答这个问题。

5. 哪些城市毁灭了，哪些还幸存着？

回答：

参看第 4 个问题的回答。如果有人想用辐射背景制作一个游戏，我很乐意让他们告诉你哪些城市毁灭了，哪些还幸存着。

可能要过一段时间才能回答的问题

1. 关于动力装甲、机器人等的设计图和制造的问题将会放到以后来回答。除非我有比现在更多的空闲时间，否则我不会去处理这些问题。这些模型和设想并不真实存在，我只能一点点地凭空去想象，或是让一个黑岛的设计师去构思。我们有许多新的设计师，但是现在，他们都很狡猾地避开我，以免我让他们去想这些东西。
2. 如果你在一封邮件中问了我不止一个问题，那我可能会一个多月才回答你一个问题，因为我很懒，而且因此不高兴理你。如果你把问题分散开，一封邮件一个问题，我会更高兴的。

错误修订

谢谢你们为我指出我所犯的错误。根据所发现的错误来看，这个部分很有可能下次还会出现。

Vesuvius 给我纠正了 ZAX 的出现时间，下面是对 2002 年 2 月 11 日那份辐射时间线所作的修改。

年	月	日	事件
2053			避难所科技 Vault-Tec 经过完善，使 ZAX 1.0 开始可以联网。一开始这个系统的模型是被设计来控制避难所的，它被政府用来帮助能源部门收集整理资源数据。在一年内，它又被军事部门用来传染病研究和军事策略研究之用。后面有一种说法还说 ZAX 1.2 是用来建造西部科技 West Tek 用的。

Oskar Liljeblad 也给时间线指出了别的错误：

先看看下面这两段来自 2002 月 2 月 11 日那份辐射圣经里的时间线的事件：

2162 年 5 月 10 日，放逐者 Vault Dweller 回到 13 号避难所 Vault 13，却被告知“你是个英雄，但你还是要离开。”一些避难所成员（由主张返回地面的“回归”派吕蒂亚 Lydia 和她的支持者——特蕾莎 Theresa 和莱尔 Lyle 领导）不久也随着离开了。

2165 年 5 月 12 日，放逐者 Vault Dweller 脱下他的避难所服装，并从这天起再也没有穿上过。

我的疑问是，在 2162 到 2165 年的三年间，发生了什么事？或者 2165 年 5 月 12 日这个时间是错的？（也许这个时间只是在放逐者被驱逐后两天）

年	月	日	事件
2162	5	12	放逐者 Vault Dweller 脱下他的避难所服装，并从这天起再也没有穿上过。
2162	7	10	放逐者 Vault Dweller 和一小队原避难所居民和荒野居民向北走去，并建立起那个叫阿罗由 Arroyo 的小村庄。

谢谢 Oskar。如果你们发现了别的错误，请尽快告诉我。或者把它贴到论坛上比直接发邮件给我更方便一些，因为我或者要过一两天才会看到邮件。

一大堆问题

现在开始和往常一样回答问题。把上面的那些错误忘掉——我会努力和 Deadlus 的保持一致。

CoolJiggily 问的这个问题：

1. **我很想知道有一次我在那瓦罗[Navarro]杀死了那只死亡爪[Deathclaw]（好像是叫查恩[Xarn]）时，我是用的能量武器[Energy Weapon]并给了它重重一击。这样目标在死时身上的东西会掉到地上。那只死亡爪[Deathclaw]在死时掉出来的是一个紫色（也可能是蓝色）的方块，据说这就是死亡爪[Deathclaw]的武器（或者是类似用途的东西）。这件东西是一样很好的肉搏武器。你有关于这件东西的信息吗？**

回答：

我们在许多我们制作的 RPG 里都给怪物和 NPC 装备了“看不见的武器”来提升他们的攻击力。这些道具被设定为在人物死时消失的，但是如果你很重很快地杀死它们的话，电脑在处理数据时就可能把武器丢出来。

这也是最不可思议的东西。对了，你杀了查恩[Xarn]，你这大英雄呀，你呀。

第一批问题由 Deadlus 提出，他看起来想把我的邮箱塞满。

2. **我知道英克雷[Enclave]在辐射 1 中还没人想过作这个设定，但辐射 2 里有了他们。我想你们对于“为什么英克雷[Enclave]不对主教[Master]采取行动”也一定编好了故事，只是你们由于某种原因没把它应用到游戏中去？**

回答：

不，并没有编好什么故事，至少我知道这点——Cain 和他的部下创造了英克雷[Enclave]，他们一定有某种理由，所以才没有对付主教[Master]。也许是因为英克雷[Enclave]只在北加利福尼亚州及其周围活动。并不是所有的人都应该知道主教[Master]在南加利福尼亚州进行的实验的。

3. **我想我应该耐心点……顺便说一下，我知道你回答了我的问题之一（只是一个，最小的一个）。再补充一下，在油轮上有一个死去的 13 号避难所[Vault 13]居民在那个避难所门旁边，他是怎么到那儿的？那些“外星人”、 浮游特[Floater]和别的怪物是怎么到油轮上的？他们靠偷偷潜入或是通过别的方式？我还有别的什么问题，但是现在一下想不起来了：，哦，那个爱德[Ed]（你看见爱德[Ed]，死去的爱德[Ed]）是另外一个类似于 Leonard Boyarski 的玩笑吗？**

回答：

油轮上穿着避难所服装的人：不知道。可能他是英克雷[Enclave]控制着油轮的时候在实验后留下的，也有可能是从地下掩体市[Vault City]来的旅行者。在所有的文件里都没提到他来自哪里。

那些外星人、浮游特 Floater 和多脚怪 Centaurs 是设计时特意放在油轮上的，因为我们在游戏末期需要一些强大的敌人。它们很可能是从前爬到那儿去找个窝的。多脚怪 Centaurs 和浮游特 Floater 到处走动——无论何时游戏需要它们了，它们就会出现。

嗯，是的，这是一个玩笑。根据 Chris Taylor 说的话：

> 怎么处理爱德 Ed？瑞德 Zed 已经死了，宝贝，瑞德 Zed 已经死了。已经变成肉泥。这是部分参考。爱德 Ed 有双重意义：一方面是为了马上警告玩家外部世界已经很危险了，另一方面是让玩家明白他并不是第一个被送出来的获选者 Chosen One。爱德 Ed 在水质芯片 Water Chip 故障之前就被送出来了，尽管他现在已经是一堆骨头。

就是这些。

4. **在破碎丘 Broken Hills 的地下也有一个（另外一个）“死去的避难所妇女”：（没有腿），我知道这只是很小的细节，但是你通常都可以从这些地方找出有趣的东西来：（但是，请给她找个有趣一点的背景，不要又是从地下掩体市 Vault City 来的:）**

回答：

抱歉，那附近没有别的避难所了：她确实是来自地下掩体市 Vault City——无数很不幸无法适应荒野世界艰苦生活的避难所居民之一。我不知道她在活着的时候是不是有腿。

5. **在克拉马斯 Klamath 的地下室有一个修理机器人，它是来自那个靠近第二个修理机器人（或靠近峡谷）的飞鸟 Vertibird 吗？**

回答：

有这种可能，但是可能性不大（飞鸟 Vertibird 只可能带着巧手先生 Mr.Handy 一个）。它很有可能是一个当克拉马斯佛斯 Klamath Fall 还是个真正的城镇时留下来的旧修理机器人。

6. **在瑞丁城 Redding 有一个穿着避难所服装的男人尸体（在一些石头下面），他从哪里来？怎么会死在那里的？**

回答：

他是另外一个来自地下掩体市 Vault City 的人，可能是随着商队到达那里的。他也可能是一个逃亡中的英克雷 Enclave 科学家或工人，因为那些人也是穿避难所服装的。但这种可能性很小。

7. **在三藩市 San Francisco 油轮上的避难所门是从哪个避难所来的？谁把那些舱门带到了船上？**

回答：

它们是没有标记的模型，准备运到西海岸的某个地方。“避难所舱门”不止是用在避难所里，它们还可能用在别的设施上。它们在船上只是因为设计者这样安排——设计者们总要在空阔的油轮上放点什么，

而这些门是很合适的“垃圾”。

8. **我提了这么多问题之后很久了圣经才更新……（这是为什么啊？）这次我是想问问环境保护署 EPA 和别的没有加到辐射 2 中的地点，这些地点是不是在 master.dat 或别的文件里面？（因为你可以用 ex.EPA 把某个城换掉，尽管我没有试过是不是真的可以这样）**

回答：

不，那些地点还没完成。我把最初的环境保护署 EPA 设计贴在下面（非常下面的下面）。如果你想看的话。我只找到这个，修道院 Abbey 或是原始部落 Primitive Village 我没找到。

9. **那个新里诺 New Reno 的军火商人为什么会有电脑语音系统 Vault-Tec Speech Module？伊克 Vic 的那个朋友（从地下掩体市 Vault City 来的）是怎么得到“13 号避难所的水壶 Vault 13 flask”的（我忘了辐射 2 里有没有解释过）？还有，为什么英克雷 Enclave 在主教 Master 控制了避难所后不对他采取行动？顺便再问一下，主教 Master 是怎么运动的？他只是一堆东西啊？**

回答：

①电脑语音系统 Vault-Tec Speech Module：他是从一个旅行中的商人（和伊克 Vic 得到 13 号避难所的水壶 Vault 13 flask 很相似）那儿得到的。艾而及 Eldridge 喜欢收集旧的战前用品并把它们放在他的地下室里哄阿尔基南 Algernon 开心——那小孩说不定可以用这些东西来做个核弹把整个新里诺 New Reno 炸飞。

②那个商人爱德 Ed 也许曾和一些来自 13 号避难所 Vault 13 的流亡者们交易过，那些流亡者也许是在辐射 1 的最后在放逐者离开避难所后离开的。也有可能是这些流亡者先把水壶卖给了随便哪个商队，而后这个商队又把它卖给了爱德 Ed。但是，这些只是一个猜测，并没有确切的资料。

③据我所知，在辐射 1 里还没有关于英克雷 Enclave 的构想，所以辐射 1 里的任何事件都没有英克雷 Enclave 的存在。

④我也想不出主教 Master 是怎么运动的。可能是通过大型（蒸汽）机车或是让车队运送，但我没有更准确的关于他如何走路的信息了。我很怀疑一个商队是不是真的能搬得动格雷 Grey，除非他更小一些，嗯……就是让他不要“伸展”自己的身体，至少要比他在辐射 1 最后的那样样子小一些才行，这样就有可能可以搬动了。但是在军事基地 Military Base 里他的声音日志表明他变异得很厉害。我在辐射 1 的资料里没找到有关的说明——所以如果有人在我贴出答案之前先发现答案的话，请告诉我。

芬兰的 Pasi Eronen 提的问题：

10. **我想知道更多游戏背后的角色模型。因为我参与了 CS 的开发，那是以适应生存环境为主题的。在这个课题里我和我的同组伙伴一起研究电脑游戏里面的玩家心理。在理论的部分之外，它可以帮助我们了解人们在现实中的行为——当遇到和游戏一样真实的环境时。**

    特别在辐射 2 中，根据玩家的玩法不同，故事也以不同的方式进行下去。我记得有一次我以一种病态

的心理去玩它：把死人挖出来、对所有的事件都以杀戮解决。我没有玩到结局，或者说，没有玩到你所认为是结局的结局：通常人们所遇到的事件都会有一个让人愉快的结局，只要你按在伦理或道德上是“正确”的方式去玩的话。但在我看来，一个人的行为对整个游戏场景的影响所引发的思考，是这个游戏的优点之一。

如果你有时间给我回信并把那些场景或事件的设计技巧或是窍门等等之类的东西告诉我的话，非常感谢。

回答：

实际上并没有什么窍门，而只是一大堆大得要命的设计工作（虽然这项工作很有趣）。

基本上你所要做的事就是（我用设计一个 NPC 的对话作为例子），你首先写一个有三到四种回答的对话，然后进行“角色检验”，确定在不同的条件下出现什么样的回答（就是如果你的智力低的话，出现这种回答；如果你的演说技能高的话，出现另一种回答；如果你带着枪，则又是一种回答……等等）。这是一项很繁重的工作，而且你必须把各个对话里的所有回答全都设计好，这样每个玩家在玩的时候才能各自有各自的经历。

因此，你也可以做同样的事情——你可以给有不同技能的玩家设计好三种（至少三种）不同的回答方式。

我不知道你对于那种“选择你自己的冒险”的书是否会有兴趣，但这游戏确实就是这样——这只是一个更大型的“选择你自己的冒险”，在这个游戏里设计者试图把玩家所有可能会走的路都尽量设计得更详细些。当然，在桌面游戏里，由于游戏固定的逻辑和开发参数，你通常没有足够的自由空间来任意选择。

Richard M.Lippincott 的一个问题：

11. 也许你可以回答一下辐射发生的时间是不是发生在一个改变过的时代？我的意思是说那是不是发生在一个有些历史和我们所知道的不同的世界里？许多辐射迷都同意这个观点。还有的人说他们曾看过这游戏最初的原始设定文件就是以这个观点为背景的。但是，我在辐射圣经里面并没有看到相关的说明。

回答：

辐射发生在另外一个和现在不同的时代里。并没有资料确切地表明历史是从什么时候开始变得和现在不同的（而且在辐射圣经里也永远不会列出——上面有说过的），但事实就是这样。你只要知道这想法是真实可靠的就行了。

Sebastien Caisse（第一名优胜者）给我发来一份修正：

12. John Deily 提到他（麦尔开 Melchior）从外面得到他的宠物……难道那些人没有被封闭在里面吗？

回答：

他们当然是被封闭着。这是我的错（不关 John 的事）。我忘了英克雷 Enclave 已经把基地封闭了。麦尔开 Melchior 的宠物（现在已经死了）可能是从军事基地 Military Base 的某个洞穴里弄来的（也许可能就是在附近变异的猪鼠 Mutated Pigrats 堆里）。对这个错误我很抱歉。我要好好研究一下军事基地 Military Base 的资料，如果我发现了别的错误，我会告诉你的。

Steelface the Hunter 问的问题，他的名字真特别：

13. 三藩市 San Francisco 码头的视网膜扫描器是怎么来的？还有潜艇上的那些人是怎么回事？

回答：

视网膜扫描器只是放在那儿当展览。至于潜艇，这就是个很长的故事了。

在辐射 2 中提到的，始族 Shi（或者更明确一些，方医生）说他们是一艘中国核潜艇上的人的后代（始皇帝 Shi-huang-ti——残骸被用来建造三藩市 San Francisco 的神庙）。

这艘潜艇原来想让它在辐射 2 中扮演一个重要的角色的，但后来被削减了，因为游戏本身已经很大了。原来这是“把油轮修好”任务的步骤之一——基本上，这艘老旧的中国潜艇埋藏在三藩市 San Francisco 的水底，如果它探测到任何美国船只靠近它的话，它的自动防御系统就会向船只发射飞弹，把它毁灭。所以这个任务是让你找出解除警报的密码使它停止攻击，以保证你能安全地乘油轮驶往英克雷 Enclave。

Bud Klein 提的一个无法回避的问题：

14. 上一份资料里，你说在新加州共和国 NCR，大概是每 200 个人中有一辆车的比率。如果真的有那么多车在新加州，那它们都到哪里去了？

回答：

它们确实在那儿。这是游戏的逻辑。你看不见它们是因为新加州共和国 NCR 只有三幅地图，一个议员，以及 40 至 50 个人。这也是为什么机械店 Chop Shop 会在新里诺 New Reno 存在，新加州共和国 NCR 外的游民们为什么在你有车以前向你推荐一辆车，以及为什么新加州共和国 NCR 在沙荫镇 Shady Sands 建了一座车库。

现在我用这个例子说明一下什么叫“游戏逻辑”。如果你能自己偷到一辆车，那你自己制造一辆车就不是特别珍贵了——或者对于别的镇里自己有车的人来说。用设计者（就是我）的话说：“如果玩家能在某地弄到一辆车，那再让他们去修复一辆车的任务就没什么意义了。”当然，辐射 1 和 2 中那些城镇里也有大量的破车，千真万确。

在你想象着画面上四处都是坦克和吉普，后面还安装着重机枪之前，我不得不告诉你那些废弃的车辆大多是老的拖拉机、计程车、破旧的公共汽车、雪犁，甚至还有很老的施工设备。很可能在辐射 1 中的那些古老而破旧的蒸汽机车仍然堆在某个地方。特别是辐射 2 里哈勃城 Hub 的商队，由于它在交易中的影响越来越大，新的交通工具（主要是运输工具，比如火车、船、驳船等）被用来长途运输大量的货物。人的贪婪可以破除一切困难。或至少重建以使其运行。一旦他们知道了北方的英克雷 Enclave 的存在，他

们可能会为飞鸟 Vertibird 的设计图许下巨额的赏金——或是为了更好的，一架能正常运作的飞鸟 Vertibird。

Steel Knight 的一个问题：

15. 在辐射 2 中，碎梦咖啡 Broken Dreams 的随机事件里坦蒂 Tandy 说伊恩 Ian 是辐射 2 中的物品。这是真的吗？物品？？？

回答：

坦蒂 Tandi 是个超级大骗子。伊恩 Ian 原来是想放在辐射 2 里（一个丹恩城 Den 里的老头的角色），但是最后这个角色被废弃了，因为已经有太多（在我们看来）角色重复地出现。如果我能找出给他设计的对话，我会告诉你的。

Albert 问的两个问题（后面还有四个）：

16. 那只叫萨莎 Sasha 的狗看起来是个复活节彩蛋，它的主人是谁？在大教堂 Cathedral 有一只狗在你无法到达的地方，但人们关于它的描述说她是一只西伯利亚犬，仍然忠实地等待她的主人归来。而在丹恩城 Den，那些吸毒者不时的叫着"萨莎 Sasha"。是哪个开发者拥有这只狗？

回答：

萨莎 Sasha 属于 Vince Denardo，Interplay 公司的开发者之一（他没有参与辐射的制作，但他有许多朋友参与了——他制作了许多游戏，比如《征服新世界》就是其中之一）。我引用一下 Dave Hendee 说的话：

> Dave Hendee：萨莎 Sasha 是 Interplay 的老成员之一，Vince Denardo 的名字。他没有参与辐射 1 和 2 的制作。在 Interplay 的游戏中的某个地方，以某种形式出现一只狗似乎已经变成一种传统了。我们把萨莎 Sasha 放在那儿，是为了对某些东西致以特别的感谢。

17. 在那些年里，那些歹徒 Raiders 是怎么形成一个组织的？他们重新招募新兵还是他们自己生小孩子以补充队伍？我问这个是因为玩家从来没见过任何歹徒 Raiders 的小孩，而我认为歹徒 Raiders 不怎么擅长生孩子并使他们健康成长。

回答：

这主要是游戏逻辑的原因（类似于新加州共和国 NCR 只有三张地图，一个议员等等）。我们努力不把孩子放在可能会发生战斗的地方，因为在你不注意的时候，孩子们可能会被击中，而使你得到"杀小孩者 Childkiller"的特技。同时，如果你玩的是英文版，那里面有些孩子由于地点的局限被除去了。

但是，如果辐射发生在真实的世界里，歹徒 Raiders 的孩子是存在的。

歹徒 Raiders 通过高压政策、袭击中得到的俘虏、操纵奴隶以及自己生小孩来增加他们的数量。他们还在荒野世界里招募新人。这种生活很艰辛，但他们有时候也能组成家庭并生下孩子，带着孩子们在队伍里生活，尽管这些孩子并不参与袭击任务。

好的问题很难有一个完美的答案，这里是 Albert 问的其它四个问题：

18. 我对歹徒 Raiders 的兴趣越来越大。我特别想知道他们的文化（如果可以称之为文化的话）。

回答：

首先，我要介绍一些毒蛇部落 Vipers 的资料，这是我在 Scott Campbell 的一堆旧文件中找到的。可汗帮 Khans 你在辐射 1 中已经见过了，但是毒蛇部落 Vipers 则是另外一种。这也许可以回答你的一些问题——事实上，歹徒 Raiders 是完全不同的另外一种人。

19. 歹徒 Raiders 信仰的宗教，或者说他们所迷信的东西是什么？

回答：

有许多——所有的歹徒 Raiders 并不是信仰同一种宗教的。有些人根本没有信仰（比如可汗帮 Khans），而另外一些人（比如毒蛇部落 Vipers）则是狂热的宗教信徒。在辐射的一些地区，“歹徒 Raiders”和“部落人 tribals”这两个概念被混为一谈，因而那些和部落信仰有关的歹徒 Raiders 有许多古怪的习惯，包括吃死去的敌人、祖先崇拜、太阳（或自然）崇拜，等等。尽管这样，歹徒 Raiders 只是会使用暴力、渴望杀戳和被杀的白痴。

20. 他们有自己的文明或风俗习惯吗？我知道北欧海盗和蒙古人就有他们自己的文明。

回答：

再说一次，他们的文明是多种多样的，取决于歹徒 Raiders 自身的习惯与他们所在地区的风俗。他们的风俗可以单纯的只是依靠力量来作为标准，强者统治弱者（伽尔 Garl）。他们的一些行为原则是“永不向法律妥协”、“永远不要留下证据”、“从不和城镇或商队交易”等等。这是由于他们各种各样杂在一起的习惯和传统造成的（比如毒蛇部落 Vipers）。

21. 关于他们的家庭方面，歹徒 Raiders 也结婚（或是类似于结婚的行为）吗？你说过他们也有家庭，但是如果父亲和母亲同时外出袭击的话，谁来照顾小孩？有别的人留下来吗？

回答：

他们可以结婚，如果他们还遵从这方面的法律或是依照他们的风俗。但是也有些人只是结成配偶在一起过一段时间，然后又换新的配偶——有时候，一队歹徒 Raiders 的首领有权力选择队伍里任何一个异性成员，当然也可以是同性作为他的配偶。有些歹徒 Raiders 从荒野的城镇里或从商队中抢夺妇女和小孩，以此来增加其队伍的人数。慢慢地，这些奴隶被队伍同化成歹徒 Raiders——常常是因为他们没有地方可去。这种情况也发生在奴隶商人的队伍里。

至于那些孩子，如果他们能够拿得动枪并射击的话，他们常常也被带上一起抢劫。这也是为了尽早地教会孩子们如何“生存”——在一些歹徒 Raiders 中，进行第一次抢劫被当成孩子的成人礼。年纪小的孩子

们则被留在营地里和少数歹徒 Raiders 呆在一起——并不是所有的歹徒 Raiders 每次都全部出动去抢劫的。

22. 他们如何在营地里把暴力和内部争斗减少到最低程度?

回答:

取决于——有些营地并没有阻止这类事情，因此荒野世界中他们的数量也不是非常多。如果歹徒 Raiders 有一个强大的首领的话，他会阻止大部分争吵，或是在可以接受的程度内允许成员使用暴力——这样在首领出面以前争执常常就能通过拳头或者刀子得以解决。此外，歹徒 Raiders 也喜欢用他们自己的方式来解决问题——歹徒 Raiders 的命是不值钱的，用这种方式来处理争端最迅速。

此外，大多数歹徒 Raiders 都可以在对城镇或商队的袭击中满足他们对暴力和血腥的需求，这对于减少内部暴力也有所帮助。当然，暴力和内部争吵通常靠拳头和刀子来终结（特别是在酒精和毒品的作用下），这样不会给成员造成需要长期休养的重伤。要不然他们就进行生死决斗，失败者被留在荒野里，慢慢死去。

歹徒 Raiders 的大致情况

在一些老旧的设计文件里——我想这些是最初的设计者之一 Scott Campbell 写的（我现在还在检查这些到底是不是他的，所以我或许要撤回这个说明）——提到原来设想的三个歹徒 Raiders 部落：豺族 the Jackals，可汗帮 the Khans，毒蛇部落 the Vipers。他们不仅袭击当地的城镇和商队，还相互袭击。你在下面的材料中会看到，他们在辐射 1 中的行为与习惯同他们团队的名字相同。

豺族 the Jackals：第一个部落，豺族 the Jackals，是群典型的疯子。他们唯一的信仰就是：生存。他们总是成群结队地打败他们的敌人。虽然他们全是胆小鬼，而且除非他们确定稳赢，否则都不敢袭击。他们回到自己的隐蔽处后总是为战利品大打出手。 毒蛇部落 the Vipers：第二部落，毒蛇部落 theVipers，是一个神秘古代宗教的信徒（至少他们自己是这么声称的）。他们总是在夜晚外出寻找食物或发动袭击。当战斗来临时，他们十分冷酷无情。比起正面的使用武力，他们更喜欢偷袭。他们常常带着沾上蝮蛇毒液的骨刀。这种毒液一进入血液，就能使中毒者瘫痪。许多人就是因此被俘虏并被带回他们的藏身处。 可汗帮 the Khans：最后一个部落，可汗帮 the Khans，可能是最危险的。他们的生活方式和蒙古族一样，袭击城镇，烧毁所有他们不能带走的东西并把剩下的镇民抓回去当奴隶使用。他们外出时往往会派出一小队斥候，但有时候他们也会发起全面的攻击。可汗帮 the Khans 崇尚力量。他们渴望在战斗中——用拳头或者棍棒的肉搏——向本族证明他们的价值。他们带的热兵器很少（因为他们认为只有懦夫才用枪）。任何一个显示出卓越力量的人都能得到他们的尊敬。因此可汗帮 the Khans 的首领也是通过战斗而产生的。

在这份老资料里有样十分有趣的东西：所有的歹徒 Raiders 都被设计为是在十五号避难所 Vault 15 开启后从那儿出来的。他们只是在那个人口过剩的避难所里分裂成为不同的派系。

所有这些歹徒 Raiders 都确实在辐射的世界里存在着，虽然辐射 1 开始时只有可汗帮 the Khans 存在于加州南部。大部分毒蛇部落 the Vipers 在 2155 年的伦布斯灭绝运动 Rhombus' campaign of extermination 幸存下来后逃往北部和东部，根据三十年前可汗帮 the Khans 交给他们的地图，沿着豺族 the Jackals 走过的路线。

毒蛇部落 the Vipers

让我们来关注一下毒蛇部落 the Vipers。我想你应该感谢 Scott Campbell 的设计，他现在在 Contraband Entertainment。无论他们有什么电脑游戏发售的话，你千万别错过。辐射设计者灵魂人物的作品千万别错过。

顺便说一句，辐射 1 里本来就没有展示太多变异后的蝮蛇，所以不要以为是你错过了它们。

> 毒蛇部落 Vipers 的首领，阿斯普 Asp，负责管理部落内事务和宗教仪式。部落的成员对他的命令绝对服从，即使是首领让他们去死。阿斯普 Asp 常常穿着和其它人一样的骨制盔甲，但戴着一个装饰着羽毛的蛇骷髅头作为头盔，并穿着蛇皮制的披风。
>
> 毒蛇部落 Vipers 通常穿着骨制盔甲。这种盔甲像它的名字暗示的一样，是由剔光肉的骨头和皮革围着身体编扎起来的。所有本族成员身上到处都有粗糙的纹身。插在身上的装饰品也不少见。毒蛇部落 Vipers 常常带着骨刀，骨矛，有时还有手枪。
>
> 毒蛇部落 Vipers 的大本营，或者像他们自己说的“圣地”，其实是一些矮小的砖砌建筑物，围在一个巨大的矿坑 the Pit 周围。这个矿坑 the Pit 就是他们进行宗教仪式的地方。祭品被放在矿坑 the Pit 里，然后一些蝮蛇爬出来，享受它们的美餐。尽管这从未发生过，但如果真的有人能从矿坑 the Pit 里逃出来，毒蛇部落 Vipers 就会认为这是蛇神 Great Snake 的意志而放他自由。

除了阿斯普 Asp 外，至少还有另外一个属于毒蛇部落 Vipers 的人必须提起。那是个叫眼镜蛇 Cobra 的女人，毒蛇部落 Vipers 的“酿毒人 Brewer”，负责制造毒液（或者说是从蝮蛇那里提取毒液）。她有一个叫毒牙 Fang 的儿子，她的丈夫则在很早以前就死了。

在这份老文件里，有一个任务的设想：每一个人如果遇见了可汗帮 the Khans 的伽尔 Garl，他会让玩家去刺杀阿斯普 Asp 并把他的仪式用头盔和匕首带回。尽管伽尔 Garl 喜欢正面与对手交战，但他知道毒蛇部落 Vipers 的实力足以与可汗帮 the Khans 相匹敌，一旦阿斯普 Asp 被杀，他就有机会击溃毒蛇部落 Vipers 了。

仇恨：可汗帮 the Khans 和豺族 the Jackals 都憎恨毒蛇部落 Vipers，但是可汗帮 the Khans 和豺族 the Jackals 彼此间的仇恨比对毒蛇部落 Vipers 的更深，所以有了这个有趣的任务。

> **注意**：下面的这些资料是很早以前的，很明显有些内容并没有在辐射中出现。我只是把所有的原始资料列出来，让你看看原来的计划有多宏大。
>
> **背景**：64 年前，一个叫乔纳森·浮士德 Jonathan Faust 的男人带着大约 200 名手下离开人口过多的避难所，走向荒野。在荒漠中，他的这个队伍找到了一个小绿洲。在这个绿洲中央是一个很大的矿坑 the Pit，就像一个火山口一样。在搭起帐篷休息的时候，浮士德 Faust 决定到坑里面去看看。黑暗吞没了他。
>
> 这时候队里的一些人大声叫唤他的名字，，浮士德 Faust 转身时被吓了一跳，脚一滑落到了坑里。他滑了大概 20 多英尺，又滑了 20 多英尺深，把他的脚弄伤了。他晕迷地躺在那儿，六只巨大的蝮蛇向他爬去，浮士德 Faust 不知道这些东西是什么，吓得发抖。地面上的人们只听到一声巨大的尖叫，然后就一片寂静。有三个胆子大一点的人进去找他，却再也没回来过。
>
> 这个无人领导的小队，在没有水和食物的沙漠中坚持着，决定留在这个绿洲里，至少留一段时间。他们把那个坑用防水油布盖起来，并用长钉围着钉了一圈，以防止任何恐怖的东西从那里面出来。他们尽可能的在远离那个矿坑 the Pit 的地方搭帐篷。不管那矿坑 the Pit 下面有什么东西，它一直没有出来侵扰过人们。
>
> 日子一天天过去。队伍里剩下的首脑们争论着到底应该怎么做。有人建议和别的从避难所里出来的团队合并，也有人建议回到避难所去。
>
> 在这四天里，大概有四分之一的人死去或者奄奄一息。那些从有毒的辐射中幸存下来的人们也变得虚弱而

无法再继续旅行，而其余的生存者们有的离开了，有的留下来帮助这个小团体抵御沙漠中的生物。
最后，在一个星期之后，这个队伍剩余的人们决定继续前进。他们开始把物资捆扎起来。这时候，从阴影里出现一个像幽灵一样的人。那是浮士德 Faust，尽管他已经不再是人们所熟悉的那么强壮。他脸色苍白而虚弱，看起来很憔悴，他的眼里闪着一种狂热的光。他告诉人们当他落到坑里的时候，一个神出现了并告诉他真正的道路。他说人们应该向矿坑 the Pit 里的神献祭，这样就能得到财富和幸福。
当然，人们并不怎么相信他说的话。有几个原本对浮士德 Faust 有些不满的人甚至说浮士德 Faust 已经疯了。浮士德 Faust 平静地听他们说完，然后轻轻吹起口哨。从他的身后，突然爬出两条巨大的蝮蛇。没有先兆地，两条蛇立刻向人们发起攻击。它们袭击了所有的人，包括浮士德 Faust，但是他在蛇牙咬进他的肌肉时哈哈大笑。
第二天太阳升起的时候，两条蛇在浮士德 Faust 手里已经被掐死了。他的部下有一半死了，另外一半也濒临死亡，因为蛇毒开始作用于人们的身体。那天下午大多数人都死了，但也有四十多人活了下来，尽管由于蛇毒的副作用，他们的神志有些不清。浮士德 Faust 自己是对蛇毒免疫的，他帮助活着的人们度过了这段时间。后来这被称为伟大觉醒 the Great Awakening。他对人们耳语，告诉他们蛇神 Great Snake 已经饶恕了他们的性命，所以他们应该为了蛇神 Great Snake 的伟大事业而战斗。
于是，毒蛇部落 Vipers 出现了。他们把矿坑 the Pit 作为他们的圣地，并到荒野中四处袭击，抢走那些他们认为不服从蛇神 Great Snake 的人们所拥有的一切。
当浮士德 Faust（或者是伟大的饲蛇者 the Great Snakekeeper，人们都这么称呼他）变老，不能继续当首领时，他的儿子，阿斯普 Asp，被授予领袖和大祭司 High Priest 的神圣职位。他从那之后开始统治这个部落。
衣着：毒蛇部落 Vipers 通常穿着骨制盔甲，戴着红色饰带，他们中间杰出的战士被称为赤红舌尖 the Crimson Tongue。
仪式：毒蛇部落 Vipers 的成员每个月服用一次酒精和蛇毒液混合制成的毒品，从而使自己进入幻觉（如果有人没从这个幻梦中醒来，人们就认为他是被蛇神 Great Snake 抛弃的废物）。
当毒蛇部落 Vipers 的人们成年的时候，他们要服用一份特殊的蝮蛇毒液。那些死去的人（或者昏迷超过七个晚上的）就会被当成祭品献给神的子女（矿坑 the Pit 里面的蛇被宣称为是蛇神 Great Snake 的子女）。至于那些能从一个星期的神志昏迷中幸存下来的人则成为蛇神 Great Snake 的战士（他们也被称为获选者 Chosen One）。
此外，还有一项每月一次的仪式。在这项仪式上，大祭司 High Priest 要服用毒液，而部落里的女祭司们也要服用少量的毒液，然后进入梦境的幻觉里。这被称为召唤时刻 the Time of the Summoning，因为这些人醒来后都声称他们在梦境里见到了蛇神 Great Snake。
当向蛇神 Great Snake 献祭的时刻来临时，俘虏就在午夜被直接扔到矿坑 the Pit 里去。
营地分布：
矿坑 the Pit：这个巨大的矿坑 the Pit 就在毒蛇部落 Vipers 营地的中央。现在那里面养着四只巨大的蝮蛇。每一只都已经很老了，但它们依然是危险而致命的。矿坑 the Pit 本身在地下有无数分支隧道，在那里玩家可以发现浮士德 Faust 的老部下和许多老鼠的巢。有一条分支地道在山脉附近开了一个秘密出口，因此一个细心的玩家在被扔进矿坑 the Pit 后就可以通过这条地道逃出去。
神殿 the Sanctuary：这里是阿斯普 Asp 休息和处理部落内事务的地方。他的配偶，那些高级女祭司也住在这旁边。他们没有子女。会议室很长，并且围满火把。阿斯普 Asp 坐的宝座是由在伟大觉醒 the Great Awakening 时浮士德 Faust 杀死的那两条蛇的头骨和骨头造成的。
囚笼 the Cages：这是囚犯们被关押的地方。囚笼 the Cages 的位置在绿洲的边缘（毒蛇部落 Vipers 不愿意让这些异教徒玷污了蛇神 Great Snake），囚笼 the Cages 是挖在地底下的坑。并用铁栅栏封住出口，通常由赤红舌尖 the Crimson Tongue 这些精英战士把守着。因为这个囚笼 the Cages 里关的大多是奉献给蛇神 Great Snake 的子女的祭品。
上升大厅 the Hall of Ascension：这是举行召唤时刻时用的仪式厅，当然所有的宗教仪式，除了向蛇神 Great Snake 献祭外，都在这里进行。只有献祭是在建在矿坑 the Pit 上的平台进行的。

就是这些了——所有我能找到的关于毒蛇部落 Vipers 的资料。他们确实在辐射的世界里存在着，但他们在下面

这些地方与资料里有所不同：

- 他们是从 15 号避难所 Vault 15 出来的。
- 变异蛇 Mutated snakes 在辐射游戏里确实存在，所以你走路时要当心。
- 没有人知道毒蛇部落 Vipers 的首领叫什么名字，但他是第一个发现变异蛇 Mutated snakes 的致幻效果的。任何人注射了没有经过稀释的毒液，都会立刻死去或昏迷。
- 毒蛇部落 Vipers 没有固定的位置。他们在荒野世界中流浪，带着大量的蛇。他们把这些蛇关在用粗大的铁条制成的圆桶里，然后让奴隶和双头牛 Brahmin 背着。
- 毒蛇部落 Vipers 在以下两件大事发生后离开了加利福尼亚洲南部：

①**2125 年袭击哈勃城 Hub 失败：**在哈勃城 Hub 正在建立中的那些年，⊠ 毒蛇部落 Vipers 袭击了哈勃城 Hub，却几乎被安格斯 Angus——哈勃城 Hub 的建立者——单枪匹马就阻止了。安格斯 Angus 的防御使毒蛇部落 Vipers 不得不撤退到北方，在那里的荒野流浪了许多年，靠袭击商队和小部队生存。在 21 世纪 50 年代开始那几年，毒蛇部落 Vipers 通过俘虏奴隶和商队成员，渐渐恢复了以前强大的力量。他们开始在哈勃城 Hub 北方（也就是迷失小山掩体 the Lost Hills bunker 的南面）的荒地上建立一个基地。由于宗教狂热的作用（以及为了维持他们日益增多的士兵和教徒），他们开始比从前更频繁地外出袭击，引起了钢铁兄弟会 BOS 的注意。兄弟会派出一些斥候小队去寻找歹徒 Raiders——对于约翰·马克森 John Maxson 的父亲来说，这更像一场军事演习，因为兄弟会一直相信一小队穿着动力装甲的士兵就足够消灭一群歹徒 Raiders，不管他们数量有多少。

②**2155 年几乎被钢铁兄弟会 BOS 灭族：**一队兄弟会的士兵发现了毒蛇部落 Vipers，在那场交战中，约翰·马克森 John Maxson 的父亲（当时正是他带着那支小队）被一支毒箭杀死了。兄弟会几乎是立刻对这个事件做出反应。圣骑士 the Paladins 在他们的新领导者伦布斯 Rhombus 的带领下，对毒蛇部落 Vipers 展开一场大规模的战斗，并且在一个月内几乎把所有的毒蛇部落 Vipers 都杀光了。一些毒蛇部落 Vipers 成员逃往 北方和东方，进入山脉的范围，从此再没有他们的消息。

③在这场战斗中，兄弟会派出一些斥候和间谍进入哈勃城 Hub 寻找毒蛇部落 Vipers 的成员，并从这个时候开始，哈勃城 Hub 和兄弟会开始建立起贸易关系（从前也有商队进入兄弟会交易，但在毒蛇部落 Vipers 灭族后不久，哈勃城 Hub 和兄弟会之间就开始有了固定和直接的商队往来）。荒野里没有了歹徒 Raiders，贸易开始兴隆起来。

Ramon Dexter 问的三个问题：

23. 辐射中的地名是根据真实的地名起的吗？或者那只是你自己想出来的？我特别想知道关于哈勃城 Hub，迦克镇 Junktown，蜥蜴城 Gecko 和摩多克 Modoc 这几个地名的来由。

回答：

有些是根据真实地名取名的（大墓地 Necropolis=贝克斯菲尔德 Bakersfield，克拉马斯 Klamath=克拉马斯佛斯 Klamath Fall，瑞丁城 Redding=瑞丁城 Redding），但是哈勃城 Hub， 迦克镇 Junktown 和蜥蜴城 Gecko 则是自己想出来的。

至于摩多克 Modoc，这个名字很可能是从莫多克国家森林 Modoc National Forest 这个地名来的。我猜“摩多克 Modoc”

原来是那地区的一个印第安部落的名字。阿罗由 Arroyo 则是 Tim Cain 虚构的地名。

24. 辐射 1 里军事基地 Military Base 存在吗？

回答：

根据 Chris Taylor 的设计，玛丽博萨军事基地 Mariposa Military Base 是基于奥德堡 Fort Ord 设计的，如果我没记错，这是蒙特雷湾 Monterey Bay 附近一个早已被关闭的旧军事基地。

25. 当核弹落下时，洛杉矶里的居民们怎么样了？

回答：

根据 Chris Taylor 提供的资料：

> 这不是很确定的事，但我一直猜想洛杉矶的人们死了很多（大概每十个人中有一个人死去）。大多数洛杉矶人在炸弹落下之后，由于辐射中毒、疾病、饥饿以及相互争斗而死去。许多以为是避难所演习的人们都离开了避难所，在留下的那些人当中，大多成了主教 Master 的奴隶和大教堂 Cathedral 的信徒。那些离开的人们可以是洛杉矶的任何一个组织的成员。洛杉矶的大多数人几乎都是在灾难过后才到那里去的外来人。人们需要他们能找到的一切，包括设备、食物和人口。

根据我在老的设计资料里所能找到的一切，关于洛杉矶地区的资料应该就只有上面这些了。

Classic316 的问题：

26. 你在辐射圣经里说僵尸 Ghoul 们仍然住在大墓地 Necropolis，但是在手册里写着那个城市已经完全被消灭了（如果你没有按时把军事基地 Military Base 的事处理好，就会发生这个坏结局）。我发现这件奇怪的事是因为我一直认为辐射 2 的故事是按放逐者 Vault Dweller 在 1 代中把每一件任务都完成得很完美（比如按时把军事基地 Military Base 消灭）的情节继续下去的。也许是我误解了什么东西，因为我已经很长一段时间没玩辐射了，如果有人可以给我解答这个小小的疑问，我会很感激的。

回答：

是我写错了。许多僵尸 Ghoul 被强迫着离开了大墓地 Necropolis，导致了穿越荒野的大迁移 Great Migration。我稍后会改正这个错误。

Dane Zarbano 问的一些问题：

27. 格拉尼特中士 Sgt. Granite 和他的队伍在英克雷 Enclave 毁灭后去了哪里？

回答：

他和他的 EC 小队 EC crew 跳上油轮，逃离到大陆上。他们在油轮顶部看着英克雷 Enclave 冒出的火焰，一边低声咒骂着上帝，一边向阿罗由 Arroyo 和 13 号避难所 Vault 13 的姑娘们放电。在到达大陆之后，他们向北方的那瓦罗 Navarro 前进（或者是那瓦罗 Navarro 的剩余部分，这要看你的电脑怎么决定那瓦罗 Navarro 的

命运了)，然后就再也没有他们的消息了，尽管他们的冒险事迹足以作为连环画出版，流传上好几代，包括最近又重新出现的 Keith Giffen 的自杀小队：重生。

28. 钢铁兄弟会 BOS 和新加州共和国 NCR 在英克雷 Enclave 毁灭后是怎么扯上关系的?

回答:

不知道。据推测，他们也许甚至在辐射 1 代的故事发生以前就已经达到某种程度上的共存与合作了，因为新加州共和国 NCR 曾经有一个州的名字叫作“马克森 Maxson”（在以后的更新资料里面还有认为迷失小山掩体 the Lost Hills bunker 没有变成新加州共和国 NCR 的一个城镇的看法)，再说他们很早以前和哈勃城 Hub 就已经有关系了，哈勃城 Hub 在辐射 2 中则变成了共和国的一个州。我一直认为新加州共和国 NCR 和钢铁兄弟会 BOS 保持着一种不稳定的休战状态，同时他们之间又存在着交易和（一些）技术的共享。

29. 那个把改良型 FEV 病毒放到英克雷 Enclave 空气管里的医生后来怎么样了?

回答:

他自以为找到了他真正的道德准则，实际上却是疯了，他没有变成变种人 Mutants。当他释放了病毒的时候，人们相信他和英克雷 Enclave 里的其它人一起死了，但是他的尸体一直没有被找到。

30. 这些人最后都怎么样了?

回答:

①天网 Skynet

天网 Skynet 的命运并没有设定好。如果让我去考虑的话，他应该在离开了玩家之后旅行到西方的荒野世界中，去寻找终端机和数据增加他自己的知识，收集资料，也可能在一台大型主机上“定居”下来。他现在所在的外壳和他的大脑只能存储那么多信息，而艾斯 Ais 需要更多的资料存储空间来使自己慢慢成长和进化。可能他到闪光之地 Glow 去了，但这也不很确定。如果有爱好者愿意写些同人小说的话，随你怎么想象他在干什么都行——考虑到他独立的战斗通讯方式，世界某个地方大概会是一团糟了。

在正式的文件中，天网 Skynet 并不是他真正的名字。和山岭军事基地 Sierra Army Depot 别的方面一样，这些要补充到时间线里去。

②马库斯 Marcus

马库斯 Marcus 走向东方去寻找主教 Master 残余的部队:

> 受到获选者 Chosen One 奋斗的鼓励，马库斯 Marcus 最后翻越巨大的山脉走向东方，寻找主教 Master 逃向那里的军队。你从那以后就再也没有他的消息了。

③革力士 Goris

没有人知道。他是他那个种族的唯一生存者了，是在这个荒凉世界里的一个饱受折磨的灵魂。你在夜晚

是否能听到他在火焰外的阴影里哀号？当然，你确实听到过。只是勇敢的革力士 Goris 从来没有流过一滴眼泪——他和这个世界里最优秀的人类一起战斗过，而现在他的任务已经完成了。在后面，你可以看到更多关于它的消息。

④K-9（那瓦罗 Navarro）

在它被修理好之后，K-9 被获选者 Chosen One 留在新加州共和国 NCR，以便它可以受到多萝西 Dorothy 的照顾和修理。但是，在这不久之后，由于亨利 Henry 医生担心人们可以从 K-9 处获得英克雷 Enclave 的资料，而打算毁灭它。但多萝西 Dorothy 猜到了他的意图，从而与生化狗一起阻止了亨利 Henry 医生的行动。新加州共和国 NCR 政府把这次袭击当成借口把 K-9 和生化狗 Cyberdog 没收了，打算从它身上寻找英克雷 Enclave 的技术资料。在最后一份报告中不管多萝西 Dorothy 是否反对提到 K-9 和生化狗 Cyberdog 被拆开来分析。报告中说在拆卸中造成组织上的损伤，使它们都死掉了。

⑤查恩 Xarn，那只在那瓦罗基地 Navarro Base 里有智慧的死亡爪 Deathclaw

据辐射 2 的设计者 John Deiley 说，查恩 Xarn 应该是回到了 13 号避难所 Vault 13 并警告他们荷瑞根 Horrigan 要来袭击他们，但是他没有完成这件事（在最初的设计里，他本来是能够回到避难所告诉别的死亡爪 Deathclaw 英克雷 Enclave 的事，并救出他们的。但这个想法没有应用到游戏中去）。他最后被看到在荒野中向东边的 13 号避难所 Vault 13 走去，但是他一直没有到达 13 号避难所 Vault 13，因此，他最后走到哪里也没有人知道。

31. 如果超级变种人 Super Mutants 还可以被重新制造出来的话……

回答：

他们不能了。马库斯 Marcus 在新里诺 New Reno 是在开玩笑。超级变种人 Super Mutants 是不孕的。严格的读者啊，请原谅我开的那些不好笑的玩笑吧。

32. ……如果革力士 Goris 和查恩 Xarn 可以把有智慧的死亡爪 Deathclaw 的种族繁衍下去，如果新的僵尸 Ghoul 可以由受到过度辐射而死去的人们变成……

回答：

革力士 Goris 和查恩 Xarn 不能繁殖死亡爪 Deathclaw，它们是这个种族最后的幸存者了。你待会儿看下面的资料。

33. ……那么这是不是意味着人类、超级变种人 Super Mutants、僵尸 Ghoul、有智慧的死亡爪 Deathclaw 将构成新加州共和国 NCR 的主要公民种族？

回答：

不，在辐射 2 的最后，不会这样的。在新加州共和国 NCR 里占优势并且能被人们接受的种族只有人类（这样的观念可能要沿续好几代）。即使超级变种人 Super Mutants 和僵尸 Ghoul 的存在可以被人们所接受（尽管

在某些方面他们确实已经被接受了，比如军队上和新加州共和国 NCR 的游骑兵），有智慧的死亡爪 Deathclaw 也不会被人们接受的。假设有一部分死亡爪 Deathclaw 从英克雷 Enclave 在 13 号避难所 Vault 13 的屠杀中幸存下来，人们也不会容忍它们的存在。

Killian 的一个问题：

34. 关于宗教信仰。从辐射 1 代和 2 代中看来，所有东西的名字应该都没什么特别意义的，但很多东西都暗指着什么。是否在荒野世界里有什么信仰是为人们普遍接受的吗？我猜那会不会是只崇拜一个神？你能不能详细描述一下一些有趣的部落信仰？比如整理一下哈库宁 Hakunin 那些急促不清的话？（另外一个问题：哈库宁 Hakunin 这个名字从何而来？这个名字好像和巴枯宁 Bakunin 有点像，虽然我希望它们两者不会有什么联系。）

回答：

战前所有的宗教信仰在战后仍然存在，只是它们并没有在辐射游戏里体现出来，因为太琐碎了。哈勃教 Hubologists 是我们想出来的一个类似于现实的宗教，可是令人惊讶的是现代也有一个叫这个名字的宗教。反正除了考虑宗教是以什么方式幸存下去以外，别的都是没有什么意义的。单独的设计者可能会让某些宗教复兴，如果他们需要在报纸或者消息板上引起争论的话。

在我看来，整个基督教系统仍然存在着，尽管它分散成为许多个小群体。摩门教也仍然存在着，因为犹太人要全部死光也是不很容易的事，而且他们是很能吃苦的民族。

新里诺 New Reno 的塔里神父 Father Tully 并不是真正的神父，这是很明显的。而摩多克 Modoc 的乔 Jo 则可以说是一个“牧师”，但是他们两个都不能算是真正的世界宗教的表现。在最早的设计资料里，塔里 Tully 应该是从修道院 Abbey 来的，只是他因为不小心放火烧了修道院 Abbey 的图书馆而被赶了出来。

在资料里除了关于上面提过的毒蛇部落 Vipers 以外，就没有别的部落信仰的资料了，所以我所说的也只能是推测。在荒野世界里确实存在着部落信仰，比如阿罗由 Arroyo 崇拜一件祖先的物品，而别的部落，可能还崇拜辐射蝎 Radscorpions、太阳、沙子、火山、风暴、化学、孢子植物 Spore plant、放射线崇拜等等。

哈库宁 Hakunin 含糊不清的话：不知道他的名字是从何而来。如果哈库宁 Hakunin 是辐射 2 最早的设计资料里的，Tim Cain 应该会知道。我会问他的。他含糊不清的话可能是因为他当巫师时经常服用精神致幻的药品而造成的。他被这个影响得很严重。

游戏本身的原因，由于哈库宁 Hakunin 的对话是 Mark O'Green 编写的。Mark 写 NPC 的对话有一种特别的天赋和激情，他写的对话十分完美（赛特 Set 的行话，以及骨头爷爷 Bonenose 纯正的牙买加口音）。他这样制作哈库宁 Hakunin 的对话只是因为他觉得这样很有趣。行了，我们就别在这个问题上纠缠下去了。

嗯，在荒野世界里面还有许多别的宗教仪式。你多注意点这些，因为它们通常不像你所熟悉的或是你所想象的那样。

35. 辐射世界里的家庭结构是怎么样的？从许多例子里我发现它似乎仍然保持着核战前的那种典型的一夫

一妻制家庭，甚至还有许多是单亲家庭（我想这是因为在荒野世界里死去的人太多了）。

回答：

我觉得它的类型应该和地域有关（但没有这方面的设定资料），但应该主要还是以一夫一妻制为主，也有可能在很多地方存在着公社式的或者说是某种群婚式的部落。对于那些保留着 20 世纪 50 年代家庭风俗习惯的地方，一夫一妻制最为普遍。

36. **种族主义。我们在辐射见过“城里人 City dweller”和“掷矛人 Spear chucker”之间的种族歧视。但是否还有别的种族主义存在？我是指除了人类和变种人 Mutants 之外。我想一场灾难性的大事件就像那场核战应该使人们更加团结的。**

回答：

没有这方面的资料。但是除了很明显的变种人 Mutants——僵尸 Ghoul——人类之间以及文化上的差异（部落——城镇，避难所——外面的世界），种族主义和性别歧视（只是我的观点）仍然普遍存在。一个人皮肤的颜色、地位、职业通常都使人们难以互相接受对方。我认为像新加州共和国 NCR 和摩多克 Modoc 这样的社会里这方面的问题会稍少一些。核战确实能使一些团体结合在一起，但这也造成了很多单独的团体。尤其是在辐射 1 里，沙荫镇 Shady Sands 憎恨哈勃城 Hub，怀疑迦克镇 Junktown，此外，还有一些相当可疑的兄弟会组织，等等。在辐射里悄悄播下了许多潜藏憎恨的种子，保护好自己，辐射的世界不是一个温暖快乐的大家庭，只有枪口吐着火焰。

最后要注意的是，我一直觉得英克雷 Enclave 里面有许多女性士兵很好玩，我也挺喜欢初期设计小组让琳娜特 Lynette 成为地下掩体市 Vault City 的第一公民（正因为这个，她使玩家对于奴隶制有了很强烈的反感）。世界的文明通过这种有趣的途径得以发展。

Frosty 先生想要知道的：

37. **我很想知道，为什么阿罗由 Arroyo 在这么短的时间里就能形成部落？因为宗教？或是毒品？我不是指这部落缺少技术——虽然这似乎有点不合理，也不是因为他们的部落结构。我不是指这些。我是认为他们部落文明性质很荒谬——末日后的美国人怎么可能会退化成为美洲土著？**

回答：

如果你在辐射 1 和 2 中找不合理的地方，那你肯定能找得到漏洞，而且也不是每一点都有一个具体的解释的。而且更多时候，你会找到许多相互矛盾的说法。把阿罗由 Arroyo 设定成为“部落”大概是出于游戏逻辑理论（就是游戏策划意图）的原因。很有可能是辐射 2 的脚本设计小组设计的这个部落文明，我相信他们是打算让玩家来自一个原始的、无科技的、祖先崇拜的文明。这也是后面探寻放逐者 Vault Dweller 历史的途径，它使玩家在游戏中回忆起过去辐射 1 里的事件。

当然，还有个问题（就是 Killian 在前面提的问题）：许多有配音的对话都是出自 Mark O'Green 之手，

他喜欢拿角色的语言的文化开玩笑。当然，我自己是很喜欢他给赛特 Set，史力克 Sulik，长老 the Elder，哈库宁 Hakunin 他们设计的台词。当然，它们很古怪，所以才会让你们去追究你所在的这个世界的文明背景，但我认为这是这游戏的优点，而不是缺陷。

John/OTB 的问题：

38. 我最近注意到地下掩体市 Vault City 里的一个叫托马斯·摩尔 Thomas Moore 的居民。我想问的很简单：他是否参照乌托邦 Utopia 的作者而设计的？

回答：

Leonard Boyarsky（辐射 2 里摩尔 Moore 的设计者）说这个人是参照 Chad Moore，Interplay 公司当时的一位设计师设计的。

Alin Sfetcu/Sancuary 问的问题：

39. 为什么地下掩体市 Vault City 里的医生（就是在避难所里的那个）让你给他带一剂杰特 Jet 去？他是自己吸毒用还是用于研究？这是一个任务或者只是随便说说的？

回答：

裘依 Troy 医生想要杰特 Jet 是为了研制出它的解毒剂，虽然一开始看起来似乎他是为了吸毒。这是个任务。

下面是 DoPr，Mat 和 Cervantes 的问题（我本想用邮件把答案发给你们，可是邮件老是被送回来，所以你们应该是第一次看见我的回答）：

40. 首先谢谢你回答我的问题。我知道许多关于 Boyarsky 的事情。而且在我（和我的朋友）的网站上，这还是很新的资料。无论如何，我鼓起勇气向你问这些问题：

三藩市 San Francisco 的居民们常常拿着叫作“弹簧刀 Shiv”的武器战斗。我想使用它们，却不可能。

回答：

它们就是质量低劣的匕首——基本上，它们这么普及是因为：①即使你靠近一个人，你也很难发现他手里拿着这种武器（或者是在拳击赛上，或者是在拳击场上和罗潘 LoPan 战斗）；②如果有人检查的话，它们很容易藏起来。但没有一种方法来实现“非礼勿视”的力量，所以我们没有使其生效。至于被“搜身”，除了“地下掩体市 Vault City”，你在其他地方都不可能被检查身上的物品，所以那些弹簧刀 Shiv 的隐蔽性也实在没什么大用——当然，还是有许多地方都把弹簧刀 Shiv 当成很好用的武器（比如新里诺 New Reno），所以许多人的物品栏里面都有这种武器。

41. 据说神圣手榴弹 Holly Hand Grenade 可以在一个有着充满敌人的洞穴的特殊事件中得到，这是真的吗？

回答：

我向 Jason Suinn 证实过了，他是辐射 2 中这个特殊事件的设计人（他还设计了遇见亚瑟王 King Arthur 的特殊事件）。他说他认为你说的不对——神圣手榴弹 Holly Hand Grenade 是在遇见亚瑟王 King Arthur 特殊事件后，在一个有只非常危险的老鼠的洞里找到的。

我们似乎在某处犯了错误，可能不小心把某颗神圣手榴弹 Holly Hand Grenade 放在什么地方了（我们仍然在各个地点寻找那把太阳能枪 Solar Scorcher）。如果你们有关于在哪里找到这个的存档，请发给我。

42. 为什么麦丽雅 Miria（我猜还有达宾 Davin）不能够升到很高的等级？

回答：

因为他们是很差劲的 NPC。应该说，他们是你的负担，而不像你想的那样是战斗成员。

43. 在新加州共和国 NCR 里有个医生（我忘了他的名字）在研究变种人 Mutants 用的解毒剂。只可惜他研究出来解毒剂是致命的。我很想知道那家伙是谁，因为根据对话，他似乎来自英克雷 Enclave……或者可能他只是在那里工作？

回答：

亨利医生 Dr.Henry 过去在海神式导弹油井 Poseidon oil platform 和英克雷 Enclave 一起合作 Cyber-genetic research program 控制遗传学研究计划以及其他许多英克雷 Enclave 的设施。在新加州共和国 NCR，亨利医生 Dr.Henry 说他离开是因为他感觉到他的工作“不被赞同”，这也是真的：他关于纠正荒野中人们的变异的理论并不为英克雷 Enclave 的其它科学家所认可，尤其是他的一个同事，舒罗伯博士 Dr.Schreber，过去和他共同研究遗传基因的人。当亨利医生 Dr.Henry 和舒罗伯 Schreber 在那瓦罗基地 Navarro Base 为了变异问题第 N+1 次吵起来时，舒罗伯 Schreber 怒火中烧，告诉亨利 Henry 他会建议上头把亨利 Henry 调到其它英克雷 Enclave 基地去，让他去做“生化维修工作”（和看门的工作属于同一级别）。亨利 Henry 把这威胁当真了，于是在几个小时内，他偷了一只生化狗 Cybernetic dog，然后从那瓦罗基地 Navarro Base 溜了出来，逃往东边，最后来到新加州共和国 NCR。英克雷 Enclave 虽然不喜欢他的态度和他的研究方向，但是对于他的逃跑也很生气（因为他们需要他们所能找到的一切科学家），于是一些士兵由于他们的粗心大意而被处罚。舒罗伯 Schreber 一直不敢说出他在亨利 Henry 逃亡中所扮演的角色，只是说亨利医生 Dr.Henry 常常质疑他们的研究，并且表现出“对于大陆上的变异十分同情”。

44. 为什么像三藩市 San Francisco 这样大的城市却反而没有地下掩体市 Vault City 出名？那里的居民看起来还比不上地下掩体市 Vault City 的居民那么排外和与世隔绝。我也不明白为什么三藩市 San Francisco 没有商队，虽然他们有许多物资要购买？

回答：

实际上三藩市 San Francisco 是很有名的（至少在南方），你只是没有在三藩市 San Francisco 看见商队罢了。三藩市 San Francisco 拿鱼和荒野上的其它城市进行交易。嗯，鱼。

45. 现在是一个关于钢铁兄弟会 BOS 的问题。他们是怎么知道我的英雄的名字的？？？：

回答：

他们有精神感应，可以使用读心术，并且让人们精神不振，或者吞并别人的精神，而且他们还能像主教 Master 一样用精神与计算机连接。在他们面前，没有秘密这两个字。

46. 我还想问两个问题，但是我现在还不能确定。许多人在我的网站上问了很多问题，现在我有机会去给那些问题找出答案了。

第一个问题似乎是个“轻易的问题”，当然我还是要问的：嗯……有个人叫作“Mat”的问我瑞丁城 Redding 的第二块增强芯片。有什么地方可以出售那两块芯片吗？

回答：

那里应该只有一块芯片的。如果那里有两块，那肯定是漏洞。告诉我你是在哪里找到第二块的。

47. 第二个问题我是一无所知，我只能检验这个东西。有个叫“Cervantes”告诉我在毒沼洞 Toxic Caves 里长出来的第六个脚趾头可以在地下掩体市 Vault City 做手术切除的。这很清楚，但是现在有件事很奇怪……Cervantes 说，当他通关之后新里诺 New Reno 的妓女还是对他说：“你该把那个变异的趾头用到荷瑞根 Horrigan 身上”（能取得许多经验）。这是真的吗？或者只是 Cervantes 在耍我？

回答：

这只是玩笑，你千万别真的去做。什么事都不会有的。当然，如果你把那个趾头吃掉的话，我相信你一定会中毒。

Tom 问的一些问题：

48. 山岭军事基地 Sierra Army depot 里面的居民们发生了什么事？

回答：

克里夫顿 Clifton 将军和他的手下撤出了那个基地（发生在 2077 年 7 月 10 日至 10 月底之间），加入邻近基地里的残余军队，然后被塞进一架飞机或者船送到中国或者安吉雷奇 Anchorage 的前线上去了，在他们的生命被核弹变成灰之前。

49. 山岭军事基地 Sierra Army depot 的士兵被谁袭击了？当你让机器人把他的身体从管子里面弄出来时他说“我必须归队！”。可惜他死了。

回答：

他们是被饥饿和美国的暴徒（用度伯 Dobbs 的话说），他们本来是准备去中国或者阿拉斯加和中国人打仗

的。度伯 Dobbs 的部队在阿拉斯加，在那里他受伤了，掉进了运肉车。

50. 为什么他拿限量版红色游骑兵 Red Ryder LE？我从不用 BB 枪因为我觉得那个没什么威力。是不是那些敌人也很脆弱还是别的？

回答：

事实上他拿着 BB 枪是个玩笑（就像他弹出储槽后死于低温综合症 Post-cryogenicsyndrome 一样），不过如果你用那把枪对着眼睛射击可不是件好玩的事。它能造成重要部位淤血并且每次造成 25 点的伤害。

Sergeant Josh Grant 问的两个问题。他现在在试玩冰风谷 2，并且认为我的设计能力可能和一只喝醉酒在掉了好几个键的键盘上跳舞的猴子的动作媲美。

51. 辐射 1 的使用手册最后面有一个关于伊甸园创造器 GECK 的广告。当这个广告被放到手册时，你们是不是已经决定把它作为辐射 2 的关键物品了？或者只是个巧合？

回答：

不。Chris Taylor 告诉我，那个伊甸园创造器 GECK 是 Jason Anderson 和 Leonard Boyarsky 为辐射 1 使用手册设计的，原本没有想要把它用在辐射 2 里。但到我们需要它的时候，就用上了。没办法，剧情需要。

52. 辐射 1 的放逐者 Vault DwellerVault Dweller 能够在国际象棋上打败 ZAX 吗？

回答：

Jess Heinig——辐射 1 的程序员，负责编写这个可爱的人工智能所说：

> 想要在国际象棋上打败 ZAX，你的智力必须接受一项有一定成功的检验，当你通过检验了，ZAX 就肯定会输。不过成功率很低。我印象里面应该是角色智力在 10 以上才有可能通过，但也可能是我弄错了——已经很久了。提升赌博 Gambling 这项技能也许会有作用。

Michael Jeppesen 的问题：

53. 有一次我在哈勃城 Hub 问来自远行商行 Far Go Traders 的布茨 Butch 关于马耳他之鹰 Maltese Falcon 的事，他提到了一个叫霍普 Hope 的女孩，一个马耳他之鹰 Maltese Falcon 的歌手。当我看见你在 Vault13.net 上发布的游戏设计时，我注意到有个角色名字叫霍普 Hope。但是我从未在游戏里面找到过这个人。为什么没有？她在游戏里面扮演什么样的角色？

回答：

据 Scott Campbell，辐射 1 的设计者之一所说，霍普 Hope 原本是一个马耳他之鹰 Maltese Falcon 的歌手，她在哈勃城 Hub 进行了一系列地下活动。但这个构思没有用在游戏里面，而且很不幸，也没有更多关于她的资料了。

54. 在最后，如何把哈勃城 Hub 从逃跑的变种人 Mutants 的屠杀中救过来？我第一次打通时哈勃城 Hub 在那场袭击中幸存了下来，可是第二次它被屠城了；但是我两次之间玩法没有什么差别。

回答：

问倒我了。我也忘了。我猜大概是时间的问题吧。如果有人知道的话，请告诉我。不过我觉得这也有可能是个漏洞。

Dmitri Polioutinne 的问题：

55. 我读过前面的那些资料了，但还有个问题不明白。为什么你完全没有提到山岭军事基地 Sierra Army Depot？我想山岭军事基地 Sierra Army Depot 在游戏版图里面不会那么微不足道吧？而且我认为它应该和 FEV 实验或者未来武器与装甲的研究有某种联系。它应该不只是一个武器存储仓库。不然如果没有特殊理由它不会被放到游戏里面去的。（或者只是一个让你找到些物品并骗个 NPC 当队友[也许是最好的队友之一]的地方。）现在我的疑问是：山岭军事基地 Sierra Army Depot 在辐射世界里充当什么样的角色？它在 FEV 研究和新武器研制或者是人工智能开发方面有什么成就？

回答：

首先，山岭军事基地 Sierra Army Depot 本来是游戏里面一个特别设定的区域，只是让你有个地方探索，免得你在大地图上太无聊了（有点像环境保护署 EPA，修道院 Abbey，以及原始部落 Primitive Village 之类的区域）。但是它也算是剧情的一部分（就像摩多克 Modoc，新里诺 New Reno，甚至军事基地 Military Base）等，并不是主线区域，却能让剧情背景更加完整。

山岭军事基地 Sierra Army Depot 起到以下的作用（从山岭军事基地 Sierra Army Depot 磁盘获得的原始资料）：

①从 1942-1991，山岭军事基地 Sierra Army Depot 负责存储各类军火和军需品。这点可以确定。

②从 1992-2050，它主要是销毁它的贮藏品中一些过期的武器和物品。这点也可以确定。

③从 2050-2076，这个地方开始慢慢发展。它成为一个秘密基地，开始研究和开发自动机械，并负责测试生物武器和常规武器。天网 Skynet（最早是为研究目的而建设的）在 2050 年建成并投入使用，这也许是它的智力来源，但也未必。

说一下，天网 Skynet 不是它真正的名字。

自动机械研究 Robotic Research：天网 Skynet 是在基地里第一个开发出来的机械智能，形成于 2050 年（但实际上直到 2075 年之后才真正有自己的意识，并需要研究一个生化脑，以让它拥有移动性）。2077 年 7 月，天网 Skynet 被“复制”了，形成了两个版本。一个负责防御系统的运行，另外一个则仍然呆在实验室里，等着研究员们回来帮它完成那个该烂掉的生化脑 Cybernetic brain。这项研究已经花了很长时间。

> 顺便提一下，辐射 2 里天网 Skynet 认为它自己的苏醒和“最终命令 Final instructions”的日期是错误的。它在 2075 年拥有了自我意识，但从 2077 年 7 月底到 10 月初之间这段时间丢失了。储存在设备里的那些日期和别的数字信息可能受到了一些损坏，或者是基地的内部时钟在数字上出了点错。

生物研究 biological Research：除了生物武器和毒品的测试，山岭军事基地 Sierra Army Depot 还在战俘和军事囚犯（主要是美国军事囚犯和那些被遗弃的人——那些不适合移植机械脑 Robobrain 的人）身上进行了一系列非法实验，想要提升他们的智力和战斗技能，但是山岭军事基地 Sierra Army Depot 喂实验品们喝了很久的化学混合物，却对西部科技 West Tek 和玛丽博萨 Mariposa 基地的 FEV 研究一点帮助也没有。不过，在拿那些人脑实验的过程中山岭军事基地 Sierra Army Depot 在机械脑 Robobrain 研究方面取得了较大成就。

此外，山岭军事基地 Sierra Army Depot 把许多囚犯和士兵们关在静电场里，似乎是出于医疗和测试的目的。

④2077 年，为了在克里夫顿 Clifton 将军和他的部下离开基地时监督整个防御系统，天网 Skynet 被连入网络，变成“多重性格 Multiple personality”。

我以前就说过，即使是好问题也难以得到一个完全准确的答案。下面是 Dmitri Polioutinne 接着提的问题：

56. 此外我还注意到一些事情。（不要认为我太钻牛角尖）每个人都提起环境保护署 EPA，修道院 Abbey，原始部落 Primitive TribeVillage。是否真的有可能把这些地方放进游戏里面？或者是用补丁改出来？如果我没弄错的话，这些地方的数据都保存在 Master.dat 文件里面了。所以应该有办法把这些地方释放出来，让它们成为可探索区域，对不对？我想你应该明白这对于辐射迷的价值。

回答：

这些区域的设计是不完整的，除了我在后面要提到的关于环境保护署 EPA 的 5 到 6 页介绍。这些区域在数据文件里不是处于“可玩”的状态，甚至“完成度 50%”都达不到。很可能玩家们永远也见不到这些地方。

下面是一些常见的问题，来自 Evan Lally：

关于如何成为一个游戏设计员的简短回答

这些问题我没有放在以前的辐射圣经里面，顺便说一下，我是等到这些问题积到一定量时才放在这里一起回答的。

57. 我是一个 RPG 游戏迷，所以我非常想加入游戏公司，但是对于图表和程序设计不怎么在行。我的最大爱好是构思古典主题的 RPG 故事剧情和世界背景。

现在，这使我加入游戏公司更加困难：很少有游戏会注重于优美并且合理的游戏叙述，这会使玩家受到很大限制。而且，我应该怎么联系公司推荐我自己？同人作品是很美妙的东西，但是我从未听说过有同人作家会被邀请加入某个公司工作。

这就是我的困难。

我的问题是：如果我打算成为一个剧情作者或者设计者，我应该具备什么样的素质和经验？此外，我应该怎么联系那些需要人创作剧情的游戏公司？

回答：

首先，如果你喜欢设计故事和世界，我建议你去桌面游戏公司试试，或者干脆写书和小说——游戏设计要求对游戏技术、目录、以及成千上万的规则设置的热爱。如果你喜欢 PC 游戏设计，下面这些你应该注意一下：

①对 RPG 的热爱。

②能用批评的眼光看 RPG（对别的游戏也能这样做更好），包括感觉、界面、流畅性、武器平衡、升级设定等。玩一些游戏，并且说出你喜欢每个游戏的哪一点，不喜欢哪一点。越详细越好。

③好的设计技巧——不仅要能要注意到表面的要素，还要把内在也做好。并且要有创造力和想象力。

④好的写作技巧——不是像隔着笼子扔石头一样只要有力气就行的，大部分游戏设计者们的工作除了写作就是回信。这意味着你必须要有好的写作技巧，并且能够组织好你的想法。你应该把你写的东西交给广播主持、问答节目主持人、推销员、设计人员、画家等看看，他们会指出里面哪些东西是重点，哪些是没用的废话。

如果你想在游戏设计领域做工作，我建议这几点：

①尽可能多玩一些游戏，并且分析你喜欢这些游戏的哪些地方，不喜欢哪些地方。如果你采访一家游戏公司，这些你喜欢或者不喜欢的地方往往就是你所采访的内容。你能否做到这点，决定你是否具有成为一个好的设计员的潜质。

②你必须玩过许多游戏，但是更重要的是，看别人怎么玩。注意别人玩游戏的过程，尤其是那些玩家对游戏界面、菜单等命令、选项的使用。如果你这样做了，你很快会明白玩家喜欢什么，讨厌什么。在你的脑袋里把你在这些游戏中发现到的优点和细节都记下来，并且弄明白这些东西好在哪里。

③如果一个游戏和地图编辑器一起发布，试着使用这些编辑器工作。和你的朋友们一起试试自己编辑的地图，把这作为对自己工作能力的测试。已经有一大堆编辑器发布了，比如雷神之锤，星际争霸，魔兽争霸，奥秘，无冬之夜，以及别的一切你能够找到的。把你自己做的地图或者 MOD 发在网上，让玩家们去评价。在你能够进入一家好的游戏公司之前，你可以先让自己的名字和那些优秀的地图或者 MOD 一起被人们熟悉——当人们玩到这些东西时，他们会记住你的名字。

④坚持和热情在游戏制作中至关重要。所以如果你失败了，就爬起来继续尝试。你总有一天会出名的。

⑤如果你想到学校去找些课程来学，我建议你学一学写作，带点格式性和艺术性的写作，以及和游戏界面的设计相关的程序课。学着客观和技艺性地写作，并且熟悉 Microsoft Word 的操作。

⑥许多设计者并不是一开始就是设计员的。如果你想进入游戏公司，试试先取得材料写作、网页设计、质量检验，或者游戏公司里面别的工作。然后让别人知道你对于游戏设计方面的兴趣。如果你确实有这方面的才能，有人会给你机会的。

58. PS：我顺便提个关于辐射圣经的问题：

许多古典理论认为核战之后会带来一个核冬天，因为悬浮颗粒充满大气，遮蔽阳光，使温度大幅度下降，雪花纷飞，大地冰封。在辐射年表里确实列出了一项“长冬 Great Winter”，但是它并不是在核弹爆炸之后立即出现的。核冬天真的有吗？如果没有，为什么？如果有，为什么没有提到过？我猜很可能是你把这个忘了。虽然实际上核冬天持续很可能给这世界带来一些影响。

回答：

不，我没忘。我假定核冬天出现了，但这不是一个好主意——我想上百枚核弹肯定会带来一个核冬天，但是我不认为这会出现在辐射的世界里。

至于为什么没有，我现在对核战争还不够了解，没办法告诉你为什么——我只能假设在辐射世界里爆炸的核弹头和真实世界五十年代的核弹差不多。在这种情况下，它们的爆炸不会带来大量尘埃。如果有人有足够的核战争知识，请告诉我或者 Evan 详细的内容，非常感谢。我下次会告诉你寒冬 Big Winter 是怎么回事。

Per Jorner 的问题：

59. 关于长老 the Elder 的结局资料：开始说她“活了许多年了”，然后她“在几个月后去世了”。这是不是相互矛盾？还是说她活了许多年，然后几个月后她死了？

回答：

她在阿罗由 Arroyo 建立后几个月死了，而阿罗由 Arroyo 的建立花了许多年，从使用伊甸园创造器 GECK 开始计算。

两个问题（不是我很喜欢回答的那类问题，而且让我很头疼）

60. 你能找出麦尔开 Melchior 在军事基地 Military Base 里的头上浮动台词吗？

回答：

看这里吧。我把它们列在这里了，因为我在 Windows NT 下运行辐射 2 时，那些字闪得太快了，我都看不清楚。所以如果有人有同样的问题，请看这里：

> 站住！
> 伟大的麦尔开 Melchior 命令你！停止前进！
> 看啊，我是这世界上最伟大的魔法师。
> 在伟大的麦尔开 Melchior 的力量面前颤抖吧！
> 我的宠物会嚼碎你的骨头！

61. 破碎丘 Broken Hills 的教授是不是和失踪的始族 Shi 研究员一样在人物资料库里面有关于他的资料？

回答：

不，没有关于盛教授 Professor Sheng 的个人说明。可怜的盛教授 Professor Sheng。

62. 在 John Deiley 回答关于革力士 Goris 的一个问题时，有句话说“这个种族的智慧基因使雄性特别强大并且占统治地位”，这在遗传的观点上似乎站不住脚，尽管我知道这只是科学幻想。

回答：

嘿嘿，我也一直在想办法解释液压电磁力场稳定器 Hydroelectric Magnetosphere Regulator 是什么。

如果你在地下掩体市 Vault City 的时候智力只有 4 的话，你将会发现你的角色常常弄不懂那些市民们说的一些大型词汇是什么意思。

63. 对于于辐射中真实世界的地名，我觉得它们起得很漂亮。我常常拿着一本地图册在上面找废土和辐射 2 的地名，令人难以置信的是，它们和真实的地点一模一样。

回答：

我想 Tim 和他的伙计们也这样认为，或者他们这样设计有他们自己的理由。我对于那些地区倒不是很了解。

Krzysztof Lis 的问题以及一个大大的“Hey！”

64. Hey！我已经下载并读过了辐射圣经 0 和 5，现在有些问题想问：

为什么对辐射 2 里的牛使用“推开”的动作指令时，它们反而躺到地上去？为什么它们会先“颤抖”一下就像是被枪击中一样？为什么不可能把它们全部移开？

回答：

等待你看到这篇更新。

这大概是在模仿一种伟大的运动，叫“牛翻身 Cow-tipping”。

65. 额外能力 Perks 例如牛郎 Sexpert 和性爱高手 Kamasutra Master 之间有什么不同吗？而且在辐射 2 中并没有太多 XX 的机会：

回答：

我想这只是让你可以从彼希夫人 Mrs. Bishop 那里得到最好的反应态度，同时也让你顺利地成为色情片明星 Porn Star——Tom French（我们的一个程序员）设计的，所以我也不是很清楚。这些额外能力 Perks 的作用很有限，所以我认为在认真游戏的时候不应该去拿这些额外能力 Perks——除非你是游戏高手。

66. 15 号避难所 Vault 15 到底发生了什么事情？（这里有两张不同版本的 15 号避难所 Vault 15 图片）我想这个问题很复杂，所以我随信附上两张 15 号避难所 Vault 15 的图片。

回答：

（我没有把那两张图片放在这里，那两张图一张是辐射 1 中的 15 号避难所 Vault 15，一张是辐射 2 中的 15 号避难所 Vault 15——很明显，它们在结构上有很大的不同。）这个问题可难倒我了，我会去问设计员的。这样的变化可能是因为设计者不同、15 号避难所 Vault 15 发生了地震等等原因；并没有关于这方面的资料。

无论如何，如果我记得没错，坦蒂 Tandi 确实说过 15 号避难所 Vault 15 在棚户居民把士兵们赶走之前被新加州共和国 NCR 占领了“几年”。很可能他们在过去的八十年里做了些挖掘和保养的工作——特别是在建设新加州共和国 NCR 的时候，不过这些都只是猜测。

67. **沙荫镇 Shady Sands 最初的居民是否来自 15 号避难所 Vault 15？坦蒂 Tandi 总统说过：“我们需要我们老避难所里的一些东西。”是她在说谎，还是亚拉德什 Aradesh 不愿告诉放逐者 Vault Dweller 这些消息？据我的记忆，在告诉他主角是来自一个避难所之后，他会说：“流浪者，我相信你，至少现在。”——“标准”的答案。**

回答：

是的，他们大部分来自 15 号避难所 Vault 15。但也有例外，比如伊恩 Ian。我不知道为什么亚拉德什 Aradesh 没有提起 15 号避难所 Vault 15，大概是他对于陌生人存在怀疑而有所保留吧。至于“流浪者，我相信你，至少现在。”，亚拉德什 Aradesh 只是想说明他不知道是否该相信玩家来自一个避难所。他倒不是在骗你，尤其在你救了他的女儿之后，但是那个时候他还不信任你。

就像从另一个角度去看游戏逻辑你会看见不断发展的情节，有声对话就像一把双刃剑。听见游戏角色说话确实很酷，但这也会导致问题的产生，不只是因为耗费很大，还因为：①你录下的就是你得到的，②你必须提前几个月把声音文件做好，这样才能使做出来的动作嘴唇与声音同步，③Ron Perlma 是个非常可怕的人。问题就在于你不能预见到你在游戏中所需要的每句对话。这也是为什么你总是得到一些关于那些说话角色“告诉我关于……”的回答，但这些都是无声的。

同样，如果你想知道为什么有声角色在游戏中总是让你去他们的助手那里领取报酬，这就是原因：修改一个无声的助手总是比修改他们本身要来得简单。

68. **当你提起亚拉德什 Aradesh 的时候，为什么他看起来就像是马克森 Maxson 将军？是因为他们是一家人吗？**

回答：

我想是因为他们都是由 Scott Rodenheizer 制作的，他在制作头像的时候总是用一些固定的模型——也许他们都出自同一个脑袋模型。大概就是这样了。

69. **为什么辐射 2 中的 15 号避难所 Vault 15 并不是我们在辐射 1 中记得的样子？我是指：**

洞穴入口看起来完全不同。从图片上看：辐射 1 的墙是蓝色的，辐射 2 则是绿色的。

在辐射 2 中你可以从破旧的小屋进入 15 号避难所 Vault 15，或者通过山中的电梯。在辐射 1 只有一条路：

从破旧的小屋，通过地板下的洞。那时候完全没有提到过什么山。所以，那里发生了什么？你应该也看得出来那些洞穴在“外观和结构”上的不同——多了许多新的大厅和房间。

回答：

自己看我第 3 个问题开头的回答吧，说实话我真的忘了。

（我没有把那两张图片放在这里，那两张图一张是辐射 1 中的 15 号避难所 Vault 15，一张是辐射 2 中的 15 号避难所 Vault 15——很明显，它们在结构上有很大的不同。）这个问题可难倒我了，我会去问设计员的。这样的变化可能是因为设计者不同、15 号避难所 Vault 15 发生了地震等等原因；并没有关于这方面的资料。
无论如何，如果我记得没错，坦蒂 Tandi 确实说过 15 号避难所 Vault 15 在棚户居民把士兵们赶走之前被新加州共和国 NCR 占领了“几年”。很可能他们在过去的八十年里做了些挖掘和保养的工作——特别是在建设新加州共和国 NCR 的时候，不过这些都只是猜测。

70. 第三层也完全不同。所有的石头都被掘出来了——怎么做到的？在辐射 1 你可以看到：“不可能移动那些石头，即使是用最好的炸药”。难道它是说：“一个人不可能做到，但是如果有足够的人和足够的时间就有可能”？？

回答：

这大概是设计者的问题。可能一队矿工或者挖掘队带着钻头和挖掘工具从新加州共和国 NCR 回来，然后工作上好几个月就做到了（因为在棚户居民赶走他们之前，他们在那里过了几十年）——但是我也不确定，这只是猜测，或者是“为弥补不合理而事后做出的解释”。

71. 辐射 1 里有两架电梯，一架在一楼和二楼之间，第二架是从二楼到三楼。好像电梯是不可能重建的吧？或者是我弄错了？

回答：

再说一次，这只是由于设计上的问题。设计者很有可能重新设计过了，而且它们可以用绳子吊人进入电梯井里修建。我想（注意：这只是推测）如果曾经有过一队新加州共和国 NCR 挖掘工人的话，他们也有可能重修了电梯（特别是取出沉重的电脑设施，或把沉重的钻头装备运到底层）。但是，我找不到任何关于这种改变的理由，也许除了设计者的原因外，没有别的理由。

72. 盖西迪 Cassidy 是否曾经有过一个妻子或者女朋友？

回答：

问题不是有没有，而是有几个。有时候甚至同时有好几个。这也是他的心脏不好的原因。

73. 哈罗德 Harold 头上长出来的是什么树？橡树，“落叶松”，或者是别的什么？

回答：

这是一种新的品种，在战前从未出现过的。它也从未被归类。它是独一无二，和哈罗德 Harold 一样。

74. 水里的生物呢？辐射世界里是否有鲸？确实有一条撞死的鲸。鲨鱼、别的鱼类、龙虾呢？（我想它们的变异应该和辐射蝎 Radscorpions 差不多）

回答：

辐射世界里有鱼、海草、藻类，但是没听说过有人见到别的水生物，包括鲨鱼和龙虾。如果为了同人小说的目的你想自己加上虾类，就像 the Drawing of the Three，也随你的便。

据推测，水生动物会过得比大多数陆生生物要好，但是没有人研究过辐射线和 FEV 是如何影响水生物的。

对了，辐射 2 里的鲸不算，因为它是从空中摔死的。

Michael Roellinghoff 的问题：

75. 我又玩通了一次辐射 2，我发现在新加州共和国 NCR 的磁碟里提到过一些城市，大部分名字都是已知的，除了“马克森 Maxson”。我想这是以钢铁兄弟会 BOS 历代的马克森 Maxson 命名的——所以，他们的事迹是什么？是因为他们定居在某处并建立起城镇吗？我想不出来钢铁兄弟会 BOS 会这样做，更别说是像新加州共和国 NCR 的城市。

其次，在辐射 1 里坦蒂 Tandi 是东印度血统，但在辐射 2 里她就是纯种的白人了，并带着德克萨斯州的口音。还有，在新加州共和国 NCR 发生了什么信仰方面的事？我知道它建立于被有意混合了各种种族的避难所，但是他们看起来都像是哈勃教 Hubologists 教徒。（而且那里到处都是十字架。

回答：

呃……亚拉德什 Aradesh 受过东印度的影响，但我不知道坦蒂 Tandi 的妈妈是不是，因为她在游戏开始前就不在了。坦蒂 Tandi 在辐射 1 中的肤色比辐射 2 更黑，这很可能是因为在 2 代发生的时候，她过去的时间几乎都是在办公室里度过的。摆脱了印度教的灌输，坦蒂 Tandi 非常爱她的父亲，但是并不赞同他的看法，我想这是因为信仰上的原因。

新加州共和国 NCR 的设计者，Zeb Cook 和 John Deiley，认为由于大型双头牛 Brahmin 交易市场，新加州共和国 NCR 也流行起德克萨斯州的习惯和俚语（我想是 Zeb 在德克萨斯生活太久了，那里已经深入骨髓），所以坦蒂 Tandi 的口语在八十多年里也受到了双头牛 Brahmin 牧民们的影响。大概就是这样。

信仰方面——亚拉德什 Aradesh 信仰印度教，坦蒂 Tandi 一直持有政教分离的观点，并且十分抵触任何想要把放逐者 Vault Dweller 尊为圣人的举动（国会大厅外的雕像倒是无所谓，不过也到此为止）。亚拉德什 Aradesh 和坦蒂 Tandi 都意识到政治和宗教不能混淆，尤其是同哈勃城 Hub 的居民以及一些善于辞令的天启信徒 s of the Apocalypse 成员接触以后。

通常情况下，新加州共和国 NCR 过去允许，现在依然允许非病态宗教人员保有信仰。（新加州共和国 NCR

对宗教很有容忍度，前提是没有作活人献祭以及人体病毒实验)，而且十字架是沿用辐射 1 的风景，很有可能沙荫镇 Shady Sands 的成员都是天主教徒，但是一般说来，在把现实宗教引用到游戏中时一定要站稳开发立场，这比 "惹人发火的十大排行" 的亵渎更糟糕。就是说，哈勃教 Hubologists 教徒跟山达基教 Scientology 扯不上关系，任何两者间的相似处都只是巧合。

最后，从游戏本身或者游戏制作的逻辑性上说，哈勃教 Hubologists 大多数都在新加州共和国 NCR 只是为了以后让你接触三藩市 San Francisco 的哈勃教 Hubologists，就像辐射 1 里的简恩 Jain 在哈勃城 Hub 的作用一样。

76. 第三个问题，有没有关于别的地方的资料？比如加拿大或者中国或者欧洲等等。在战略研究室 Enclave war room 里的世界地图上有许多小点，它们是别的美军基地吗？

回答：

在圣经里没有提到过关于别的地区和国家的资料，至少，现在还没有。

墙上地图里的小点是别的英克雷 Enclave 基地，英克雷 Enclave "感兴趣" 的地区，特别监控中心，或者只是一些发光的小红点放在那里让你想入非非的。我比较支持最后一种说法。

77. 最后，我曾研究过一些关于核冬天的资料。南美洲总体上没有太多自然资源，因此也许并没有被卷入核战争 Great War（它从来就不是战争的主角，也永远不可能是）。而由于它的地理位置很靠南，它受核辐射与核冬天的影响应该不会太严重。在辐射世界里南美的具体情况是怎么样的？

回答：

很好，the Last Ship 的作者看法和你一致。南美洲很可能没有卷入战争而受太大损伤，但是我不会在圣经里弄上一大堆资料，至少现在不会。

在前一份辐射圣经里那个问起过企鹅的家伙应该看过 the Last Ship，因为那位作者花很大篇幅写了企鹅的幸存。

一个我忘了名字的人问的：

78. 黄色反应堆钥匙卡有什么用？

回答：

据我所知，它应该是用于①和英克雷 Enclave 的核弹有关;②和蜥蜴城 Gecko 的反应堆有关。不论它有什么用，我想游戏里面没这个东西的吧？——不过我需要找程序员确认一下。因为我做冰风谷 2 的时候对他们骂得很凶，他们都不怎么跟我说话，所以我需要花时间把他们关到笼子里去好好交流一下感情。

会说话的死亡爪 Deathclaw

顺便说一下，会说话的死亡爪 Deathclaw 在辐射 2 的最后灭绝了。查恩 Xarn 和革力士 Goris 没能把他们这个种族发展下去。他们都死了。完蛋了。见上帝去了。事实上，任何会说话的变种动物都可以被认为随着辐射 2 的结束而灭绝了。

还有别的话要说吗？关于会说话的动物？

我想已经没了。

死亡爪 Deathclaw 的历史

致那些热爱着死亡爪 Deathclaw 和辐射战略版的人们：

你知道死亡爪 Deathclaw 大多数都有头发吗？

你知道死亡爪 Deathclaw 的原始模型是来自什么吗？当然，我并不是指废土里面的“暗影爪 Shadowclaws”。

等着下一份更新资料来给你这些有趣的答案吧。你将会看到许多游戏开发时的资料。

关于荷瑞根 Horrigan 的一些资料

我找过了荷瑞根 Horrigan 的设计者（Matt Norton，辐射 2 的首席设计员之一），拿到了这些：

1. 他是超级变种人 Super Mutants 的新模型，比别的超级变种人 Super Mutants 更大，更强壮，速度更快。他就像是一个加强版的卫生纸。
2. 他不仅被 FEV 自然感染过，还被强行注射过修正后的 FEV 病毒，只是为了完全发挥他的肉体潜能。
3. 他不能离开他的装甲生存。那部装甲持续为他注射毒品和别的稳定剂。哈哈哈，可怜的家伙。
4. 法兰克·荷瑞根 Frank Horrigan 是参考了 Clint Eastwood 在 In the Line of Fire 中的角色。
5. 他属于秘密机构成员，英克雷 Enclave 的生化部队军官有提到过他曾被用于实验。

这里是一些关于新加州共和国 NCR 和钢铁兄弟会 BOS 的资料，那些有兴趣的人或者是还不知道“新加州共和国 NCR”和“钢铁兄弟会 BOS”究竟是什么东西的人可以看看。注意：这只是一些简要的介绍，并不是新加州共和国 NCR 所有的资料。向设计者 Matt Norton 致敬，为了辐射 2。

新加州共和国 New California Republic



总览：新加州共和国 NCR 是大概八十年前由辐射 1 里一个叫沙荫镇 Shady Sands 的镇子慢慢发展起来的政府。新加州共和国 NCR 的首都在洛基山 Rockies 以西，大约在加利福尼亚中东方向的位置（基本上就在三藩市 San Francisco 东面）。尽管有些争议，但大多数人还是认为新加州共和国 NCR 是荒野上第一个强大的组织，并拥有最庞大的现役部队。

政府：新加州共和国 NCR 的政府和战前的美国差不多，有一个议会以及被选举出来的代表们（议员由各自的选区选举产生）。这些代表决定总统和副总统，总统及其副手负责举行会议与治理共和国——当然，要看那些代表的眼色行事。（当时的新加州共和国 NCR 没有任期限制，在辐射 2 一开始的时候，坦蒂 Tandi 已经为这个国家服务了十年。）这些代表的名称是“委员 Councilor”，“顾问 Counselor”，“议员 Councilman”，“众议员 Representative”，“参议员 Senator”等，而哈勃城 Hub 更为特别，他们的代表以他们那固执的方式叫做“州长 Governors”。（在哈勃城 Hub 和沙荫镇 Shady Sands 之间存在着许多不和，大部分都跟贸易权利和商队航路有关。）不管怎样，对于议会之外的人们，这些所有的称呼都被承认与接受，但是在议会内部，这些称呼往往被用于侮辱对方，并时常引起激烈的争吵——因为他们认为坚持自己的称呼最能体现出他们的地区仍然是独立的。

在新加州共和国 NCR 的领域内，奴隶制被全面废除。他们拥有着在荒野上最好最强的军队，他们在现任总统坦蒂 Tandi 的治理下过得很好。这位总统在她还是沙荫镇 Shady Sands 的小女孩时就是共和国的成员了。（参看下面的历史部分）要补充的是，新加州共和国 NCR 在废除奴隶制的同时，同时也打算把文化和法律重新带回荒野，而且他们并没有（公开地）歧视僵尸 Ghoul 和变种人 Mutants。

在新加州共和国 NCR 的性别歧视现象稍微要好一些（相对于荒野的其他地区而言），也许主要是因为他们来自 15 号避难所 Vault 15 和坦蒂 Tandi 是总统的原因。这个共和国同样也不怎么歧视僵尸 Ghoul 和变种人 Mutants，尽管有些政治评论家争论说这其实是因为新加州共和国 NCR 很少和这些种族接触过。（新加州共和国 NCR 没有怎么和大墓地 Necropolis 和主教 Master 的军队接触过。）

新加州共和国 NCR 的军队由多个师团[1]构成，包括特殊装甲部队和机械化单位。新加州游骑兵是军团中的一种“特殊单位”，他们是被挑选的精英用来保护荒野居民，和战前的德克萨斯游骑兵类似。据说游骑兵在荒野有数目众多的安全屋，经常会攻击新加州共和国 NCR 领土外的奴隶贩子（通常在北部地区）。奴隶贩子和游骑兵痛恨彼此。新加州共和国 NCR 通常还会在主要人口聚集地设置法警营地，来强制执行共和国法律。僵尸 Ghoul，超级变种人 Super Mutants 和人类都可以在新加州共和国 NCR 军队里找到，甚至连他们的游骑兵里也有。

尽管已经接近百岁高龄，坦蒂 Tandi 却仍然比其他生于大战灰烬中的领导人更加吸引人心，她被尊为圣人，甚

---

[1] 由于种种因素，这些“师团”比战前那个时代的所谓“师团”要小得多。即使新加州共和国 (NCR) 能够集结起来的部队比废土中大多数势力都要强大，和战前的那些“师团”相比仍然是一个在天一个在地。

至一些不在共和国版图内的群落尊称她为“圣母 Great Mother”。坦蒂 Tandi 的执政信念以鼓励人民加入部队并重建文明[2]而著称。在她的领导下，共和国迅速成长，她致力于重建战前的基础设施来支持增加着的人口，寻找新的交通方式和制造业，清理公路和铁路路线，设立贸易站，建立商队来促进国内交易（以及和其他势力），快速有效地处理任何威胁。在她有生之年，她从未忘记她来自辐射 1 里那个小小的村庄，她也一直努力在社会进步的滚滚车轮中为普通人民谋福利。用我们的话来说，坦蒂 Tandi 就是那种“最可爱的人”。

新加州共和国 NCR 公共法律包括：

- 城市内不允许公开携带武器。
- 在公共场合酗酒或吸毒将会被逮捕。
- 严禁贩卖奴隶，赌博，卖淫。

这些法律在边远地区并没有得到很好的实施，但却更好地使人才集中在新加州共和国 NCR 的中心地带。

历史：新加州共和国 NCR 是由 15 号避难所 Vault 15 的幸存者们建立的，那是 13 号避难所 Vault 13 的兄弟避难所，但比 13 号避难所 Vault 13 开启得早，其中的幸存者们也更早进入荒野。最早的那些居民舍弃了他们的避难所（他们把保存下来的技术全部带走，并摧毁了地下建筑），建立起只有简陋土墙的沙荫镇 Shady Sands，一个在 13 号避难所 Vault 13 和 15 号避难所 Vault 15 之间的镇子。在辐射 1 的年代，这个团体由亚拉德什 Aradesh 领导。他的女儿，坦蒂 Tandi，最终成为辐射 2 里那发展起来的新加州共和国 NCR 的总统。（如果没有辐射 1 里放逐者 Vault Dweller 的努力，这个地区的那些歹徒 Raiders——可汗帮 Khans，也许已经占据了沙荫镇 Shady Sands，并在共和国建立之前就将它摧毁了。）到了辐射 2 的时代，新加州共和国 NCR 的主要资源是它的双头牛 Brahmin 放牧业，它提供的肉和皮料可以满足荒野的大部分需求。双头牛 Brahmin 商人和牧场主在新加州共和国 NCR 中（和那些商业协会一起）占了很大一部分，商队和政府都不敢忽视他们的影响力。

在那些年里，新加州共和国 NCR 和原来老避难所之间的联系遭受了一些激烈的冲激。从各种成群的变异生物，歹徒 Raiders，15 号避难所 Vault 15 的崇拜者，僵尸 Ghoul，一直到那些无辜（或者相对无辜）的棚户居民和拾荒者，共和国主张避难所的挖掘权，看起来政府或者荒野里别的任何居民都很难再独自占据那块地区……因为，它毕竟是个避难所。

双头牛 Brahmin 牧场主痛恨辐射蝎 Radscorpions 的渊源可以追溯到沙荫镇 Shady Sands 刚刚建立的时期。牧群被会说话的死亡爪 Deathclaw 袭击的谣言是没有根据的。

宣传：新加州共和国 NCR 有一套完善的市场营销和公共关系部门，他们定期派出一些信使进入荒野分发新加州共和国 NCR 的海报，或是为新加州共和国 NCR 做宣传。下面是辐射 2 里一份关于新加州共和国 NCR 的传单抄本：

> 新加州共和国 NCR
> 我们就在这里！为什么不加入我们呢？
> 有一个光明的未来在等待着我们——它将会属于你，和你的新加州共和国 NCR。

[2] “没有任何东西可以瓦解我们的团结！”坦蒂 (Tandi) 在她第二届选任中这样宣布。“我们将建立新的未来——在接受了过去的教训之后。”政治上的套话罢了，但发自真心。

想深入了解我们吗？ **新加州共和国 NCR 有多大？** 八十年前建立的新加州共和国 NCR，现在已经包含的州有沙荫镇 Shady Sands，洛杉矶 Los Angels，马克森 Maxson，哈勃城 Hub，以及日辉城 Dayglow。我们的 700000 市民都很高兴新加州共和国 NCR 是他们的家。[3] **我们的不同之处？** 新加州共和国 NCR 或者和你们从前所在的团体略有不同。我们这里没有酋长，镇长，国王，或者独裁者。我们的首领是由民众选举产生的！这是权利——每个州都有权推选他们的代表进入国会。这些代表推选出总统和副总统来处理国家事务，当然，代表们的意见指引着总统的决策。坦蒂 Tandi 总统如今已连任十届，她是所有人都推崇的总统，为人民奉献着她的智慧和知识。 **听起来真不赖！要怎么加入呢？** 所有守法与热爱和平的人们，人类或者变种人 Mutants，都可以成为新加州共和国 NCR 的市民。要成为新加州共和国 NCR 市民，你们只须移居到新加州共和国 NCR 境内并递交一份移民申请。在经过市民训练并通过你的申请之后，我们会发给你一张暂住证。从这里开始，你离成为正式居民就只差一步了。 当然，新加州共和国 NCR 并不是任何人都接受的——奴隶，未改过自新的变种人 Mutants，歹徒 Raiders，以及别的不合要求的人都不接受。 **如果整个镇子都要加入该怎么办？** 根据镇子的具体位置，新加州共和国 NCR 接受村庄、城镇、基地、城市，甚至小型王国的合并申请。一旦申请被通过了，新加州共和国 NCR 就将承认该地区的领土身份。当必需的警察和军队建立起来时，歹徒 Raiders 和别的违法者都将被清除，你的城镇就将正式成为新加州共和国 NCR 的一部分。就是这么简单！ 请记住，我们就在这里，快加入我们吧！ 新加州共和国 NCR 顾问委员会监制 NCRAP Pub. #A7-7893b

新加州共和国 NCR 的法规：为了避免罗唆，这里是一份辐射 2 里的新加州共和国 NCR 法律清单：

欢迎来到新加州共和国 NCR！进入市区前请花点时间熟悉一下下面的法规： 城市内不允许公开携带武器。 在公共场合酗酒或吸毒将会被逮捕。 严禁贩卖奴隶，赌博，卖淫。 法律尊严不容蔑视。小白们用你最快的速度滚吧！ 如果你无法接受这些法规，那就滚开。我们也不会接受你的！

更多关于新加州共和国 NCR 的资料以后会放出来，上面只是一些简要的介绍。下面那些关于钢铁兄弟会 BOS 的也只是一些简单的介绍。再说一次，这些只是很简单的介绍，而不是全部资料：

[3] 这个人口数目是夸大过的，尽管新加州共和国 (NCR) 和它下面各州的总人口差不多能达到这个数字。这个数字根据发展目的而变化。)

钢铁兄弟会 The Brotherhood Of Steel



钢铁兄弟会 BOS：钢铁兄弟会 BOS 是一个崇拜科技的组织，它是以战前的美军和政府建立的科研机构为基础发展起来的。钢铁兄弟会 BOS 基本上就是由那些军方的官员、士兵和科学家的后代组成的，但是除了队伍里有一些外来的成员之外，钢铁兄弟会 BOS 基本上都是纯粹的人类，就像他们是刚从某个避难所出来一样。

钢铁兄弟会 BOS 的队伍通常只选择最好最聪明的成员，因此钢铁兄弟会 BOS 其实是一个非常小的组织，至少跟新加州共和国 NCR 相比很小。他们用他们战前保留下来的庞大而优良的军火来弥补数量上的不足，以及战后的科技：他们有激光武器，动力装甲，神经增强手术，植入型战斗辅助芯片，并且兄弟会圣骑士可以毫发无损的毁掉整个城市。

兄弟会的成员都是些好小伙，但是他们也有缺点：①他们不在意变种人 Mutants，②他们崇尚科技，因而许多时候把科技看得比生命更重要，③他们不愿意公开他们最精良的技术，即使那可以给荒野带来显而易见的好处。兄弟会通常认为在荒野之上只有他们自己有资格掌握所有的技术。大家都知道他们把一些技术同边境各势力和新加州共和国 NCR 进行过交易，但他们藏起了最精良的技术。

可以确信以前兄弟会势力主要是在辐射 1 里的迷失小山掩体 the Lost Hills bunker，但是到了辐射 2，兄弟会的势力已经延展到整个荒野。他们在小小的俺体设施里躲过普通人的眼睛——要把他们找出并消灭是一件很艰巨而危险的任务。

钢铁兄弟会 BOS 分成好几个等级：新丁 Initiates 是那些在训练中做得很好，有希望能提升成学徒 Squires 的训练者。在提升之后，学徒 Squires 可以再升到骑士 Knights。在经历过多年，有了足够的经验之后，最好的骑士 Knights 可以升成圣骑士 Paladins——兄弟会军队等级的顶点。圣骑士 Paladins 如果还能活到退休的年纪，他们就有资格成为长老 Elders。这些人组成的议会掌握着兄弟会的权力。

此外，也可以作为一个文书 Scribes 为兄弟会工作。兄弟会文书 Scribes 负责调查和运用逆向工程分析那些战前科技，维护兄弟会现存科技以及实验新武器和其他有用的装置。兄弟会文书 Scribes 通常不会离开安全的兄弟会暗堡和据点，不过有时他们也会去现场检测技术产品或者完成超出一般战士能力的任务。

据说钢铁兄弟会 BOS 的符号，那些图案，代表不同的含义。剑代表圣骑士 Paladins，翅膀代表长老 Elders（翅膀控制着剑的移动），那个大齿轮代表骑士 Knights，两个小齿轮则代表文书 Scribes 和学徒 Squires，因为他们为骑士 Knights 服务，保证骑士 Knights 的信息及时和地图的准确，以完成任务。但是，没有人知道那个圆圈代表什么。

学徒[Squires]似乎只在辐射战略版里面才有（我忘了辐射 1 里面是不是有“学徒[Squires]”了，记忆有些模糊），如果是这样，那么在符号里用新丁[Initiates]来解释代表学徒[Squires]的部分符号。

还有更多关于钢铁兄弟会[BOS]的资料，上面的只是一个简单的介绍。

下面是关于环境保护署[EPA]的片断：

环境保护署 EPA 地区概述

“我们探寻未来。并最终得到它。”

简介

环境保护署 Environmental Protection Agency 是辐射 2 新增加的一项内容。它充满了各种各样奇特的难题，战斗，以及各种奇怪的“种子 Seeds”（字面义）。它包括以下这些，但并不只限于这个范围：

1. 一个长着各种孢子植物 Spore plant 的停车场 Parking Lot。
2. 一个奇怪的宠物动物园。里面关满了人类。饥饿的人类。
3. 它的地下室充满了各种有毒气体和携带着病毒的变异果蝇 Mutant Fruit Flies。
4. 一个小型的政府展览馆。那些关于大屠杀后的美洲的展示尤其有趣。
5. 一个仓库装满了为阿罗由 Arroyo 准备的种子 Seeds。但鬼才知道这些种子 Seeds 会种出什么来。
6. 一个全息智能监管着环境保护署 EPA，以接待访客，并及时处理各类突发事务。
7. 各种各样“冻在冰里”的 NPC。（其实是在冬眠）
8. 电脑里有大量关于培育农作物和 FEV 病毒的资料。
9. 一个重度抑郁症患者翰迪先生 Mr.Handee，以及一套为科学角色制造活化大脑药物的设备。

环境保护署 EPA 内部场景原来被设定为使用地下掩体市 Vault City 或者 13 号避难所 Vault 13 的瓷砖贴图（亮白色，避难所刚建好时那种崭新的样子）。特殊的布景则包括环境保护署 EPA 的停车场 Parking Lot 标志，以及涂满墙上的乱七八糟的图案，那些颜色的种类甚至比彩虹的颜色还要多。

特殊道具

狗食罐头 Can of Dog Food（似乎是模仿电影 Mad Max）

灭害灵 Insecticide

洗发水 Shampoo

杀虫剂 Pesticide

大麻 Marijuana

跳跳糖 Pop-Rocks（如果你把它们就着水喝下，你会得到一个爆裂死亡的动画）

环境保护署 EPA 官方动力电池 EPA Government Power Cell

罐装杀虫喷雾漏洞 Spray Canister（瞬间杀灭各种虫子）

罐装植物喷雾 Plant Spray Canister（瞬间杀灭各种孢子植物 Spore plant）

防毒面具 Gas Mask

太阳能枪 Solar Scorcher 还在原始的位置

试管 Test Tube

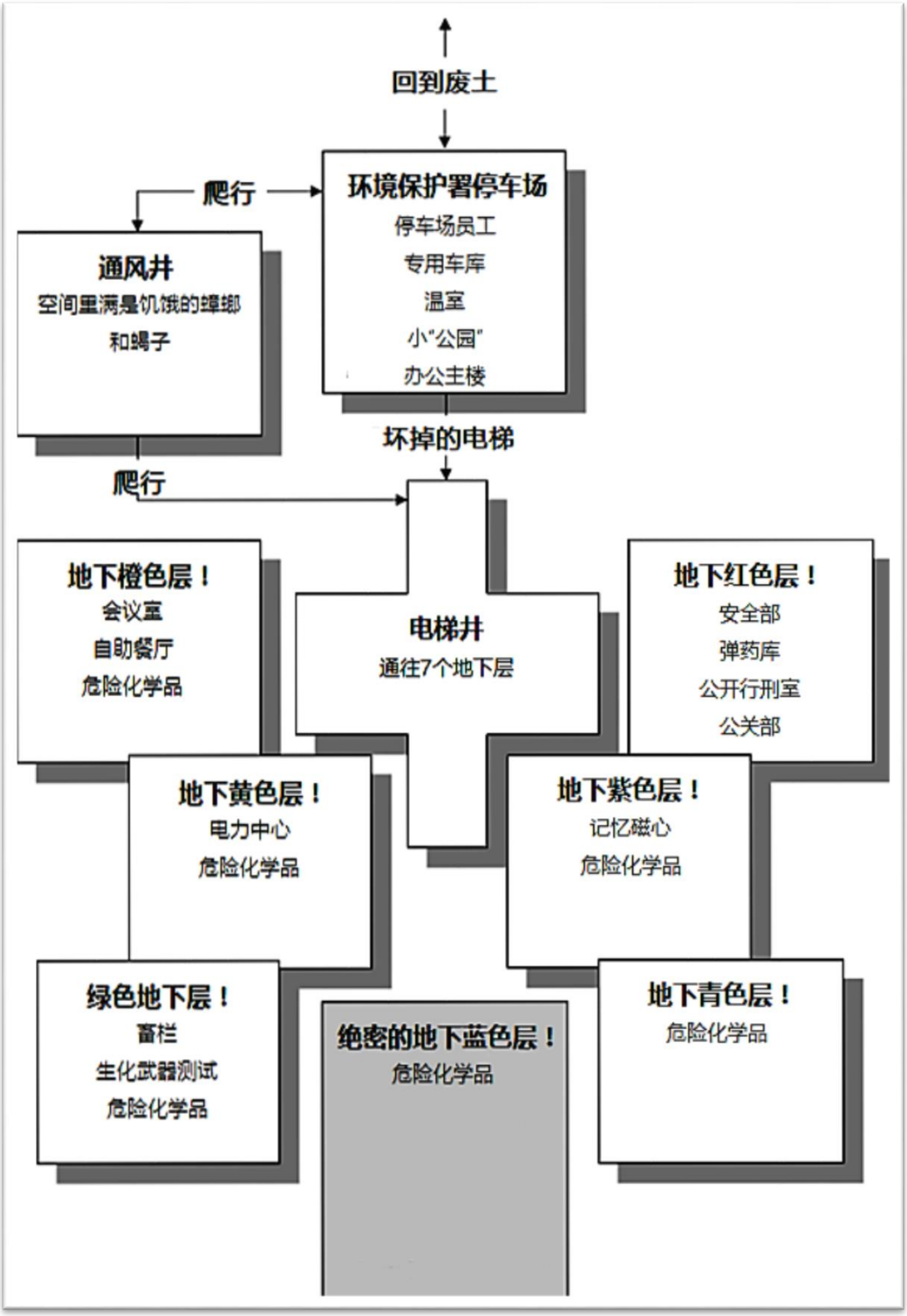
美工

环境保护署 EPA 有四张地图，这些地图都很好，而且不同的“层”用的其实是同一个源地图。

停车场 Parking Lot	
入口层 Entrance Level	办公大楼 Office Building
红色层 Level Red	安全部,公关部,陈列馆 Security, Public Relations, Museum
橙色层 Level Orange	令人生畏的自助餐厅和不祥的会议室 Blood-Curdling Cafeterias and Sinister Conference Rooms
黄色层 Level Yellow	电力中心 Power Core
绿色层 Level Green	动物和生物测试；植物园和生物监牢 Animal and Biological Testing; Arboretums and Cages of Creatures
蓝色层 Level Blue	冬眠 Hibernation
青色层 Level Indigo	绝密性别研究 Top Secret Research into Gender Modification
紫色层 Level Violet	记忆磁心 Memory Core

它的大致地图如下：

环境保护署 EPA 地图！


回到废土
爬行
环境保护署停车场
停车场员工
专用车库
温室
小"公园"
办公主楼
通风井
空间里满是饥饿的蟑螂
和蝎子
坏掉的电梯
爬行
地下橙色层！
会议室
自助餐厅
危险化学品
电梯井
通往7个地下层
地下红色层！
安全部
弹药库
公开行刑室
公关部
地下黄色层！
电力中心
危险化学品
地下紫色层！
记忆磁心
危险化学品
绿色地下层！
畜栏
生化武器测试
危险化学品
绝密的地下蓝色层！
危险化学品
地下青色层！
危险化学品

主线“种子 Seeds”

食肉丛林：玩家必须穿越一个布满了捕蝇草 Venus Flytrap 等食人陷阱的丛林。它没有太多的战斗因素，只是进入环境保护署 EPA 的必经之路。

全息作战：玩家会在环境保护署 EPA 的通道里遇到一些全息智能。当环境保护署 EPA 还在运作的时候，他们是访客们的向导。但是随着“强闪事件 Big Flash”带来的“大沉默 Big Silence/Great Static”，它们开始扭曲它们的职责。它们这种有点像官僚作风的想法变得十分极端，把一条又一条命令强加给自己，直到把自己逼进逻辑的死路，不再运转。每个部门的头头经常在某个会议室里吵架，因为有一个强力磁场在附近，会把他们的短期记忆都抹去了（他们每五分钟重复一次同样的争论内容，忘掉自己说过的话，然后重复）。只有修好磁场线圈，打断并命令他们停下来，玩家才能通过。

全息智能只能被环境保护署 EPA 手雷摧毁，当然你也可以在地下黄色层偷走或毁掉环境保护署 EPA 电力核心。

充满毒气的楼层：有一层充满了有毒的气体。如果玩家在这一层停留过久，他会受到持续的伤害，直到玩家离开或者死亡。玩家既可以迅速的从实验室中偷好东西就离开，也可以使用藏在前面几层的氧气面具，只要它还装备在你的手里，你想在这里呆多久都行。

通风管道惊魂：为了进入环境保护署 EPA 的中心，玩家不得不通过一系列通风管道。在那里面玩家只能使用小型武器来对抗通风管里的住户们：巨大的螳螂，小蝎子，还有偶然出来捧场的食人植物。

其它“Seeds”

不变的“Zzzzzzt”：玩家发现一个故障了的全息智能，他不停地说着什么却听不清（就像磁带的快进一样只有杂音）。如果玩家把全息智能的投影仪修好（或是调慢速度），他就能学会一些重要的编码或别的信息。

点石成金先生 Mr.Chemmie！：玩家在一个实验室里找到一台小型设备——点石成金先生 Mr.Chemmie，它能把各类未加工的材料（植物，啤酒，保险套，化学药品，垃圾，蝎子尾等）转变成各种各样的药物，比如放射线 X Rad X，曼它特 Mentats，放射药 Rad Away 等。玩家可以试着用这台机器制造某样毒品或是更加古怪的物质。如果你的角色智力、运气很高，或是医生或科技技能很高，就能做出更加少见的药品。

点石成金先生 Mr.Chemmie“说”的话经常带着感叹词。

神勇小面包机：在环境保护署 EPA 里某个废弃的厨房里有个天才的小面包机，它的 IQ 有 6000。它大脑的所有天才都用来说服人们烤面包[4]。和它的对话往往只有一个选择，当玩家问他一个问题，它就会反问玩家许多问题，试图让玩家喜欢上烤面包。

这个小面包机的话似乎是从对话库里随机产生的，有时候碰巧它会在对话里提到（看运气）它坏掉了，没办法再把它需要的材料装进去做成烤面包。如果玩家修好它，小面包机就会给玩家以下报酬：新里诺 New Reno 一个娱乐场的地下室密码（那个地下室基本上没法用别的办法打开），一些密码用来侵入老虎机，以及一些

[4]是的，我相信它是一本流行语大全。我保证。

额外的道具。

ABACAB： 环境保护署 EPA 里的一台电脑提到癫病的简单疗法。它说的是，把一组字母按适当的规则排列并念出来，听的人的自闭症和癫病就能被治好。如果玩家发现了这个并到 N 新里诺 New Reno 去把这组字母念给吠叫的人 Barking Man 听（为什么不把这个想法放到游戏里去呢？我就把它用在了异域惊魂曲里面），他就会治愈并给玩家少量回报（在得到少量的经验值之外）。

无聊的冬眠： 玩家会发现一些冬眠仓在环境保护署 EPA 的底层，根据角色是哪种“类型”的人（擅长战斗，潜行，或是外交），他会把三个冬眠的人中之一唤醒。这些人是自从大沉默 Great Silence 就开始沉睡的。

主要角色

全息智能 00000，科学主管 Director of Science**：** 一个杰出的全息智能，但没办法恰当地表达……一处短路损坏了他的发声能力，所以它现在只能通过显示二进制代码来进行交流（一个智力或是科技很高的角色可以直接“读”懂那些二进制代码，弄明白它说什么，并修复它）。

全息智能 10001，安全主管 Director of Security**：** 一个有海军标志的全息智能，他说话带着德国人那种粗鲁的口音。他认为这里面所有东西都应该被消灭，然后环境保护署 EPA 就可以“再生”了。幸运的是，他已经不能再控制任何一个机器人，以及所有的火力防御系统。所以他能做的只是吹牛说如果他有权力他一定要毁灭一切。如果玩家为这个家伙完成了一些任务，就能进入锁住的安全中心，那里有一些旧的子弹，武器和盔甲。

全息智能 12001，运营主管 Director of Operation**：** 一个狡猾而紧张地笑着的男性虚拟人，只有当玩家拥有极高的智力时才能搞清楚这家伙到底在说什么，因为它说的东西充满了双关语。从这家伙手上得不到任何好处，因为它没有任何权力。

全息智能 10031，地面维护主管 Director of Ground Maintenance**：** 一个失落的全息智能，他负责环境保护署 EPA 里所有的地面维护工作。因为他没有物理实体，而那些机器人完全把他的话当耳边风，在过去二十年里他的工作效率是 0%。别的主管则总是拿这件事取笑他。如果玩家把那些机器人修好，或是给环境保护署 EPA 内的环境打扫一下卫生（杀光那些有害的植物），他就会“雇用”你，允许你进入环境保护署 EPA 医疗室和仓库（那里面有新的种子，化学物，草药，各类杀虫剂和除草剂）。

全息智能 40011，公共关系主管 Director of Public Relations**：** 这个声音充满磁性的全息智能（但不知为何，同时却一本正经）负责接待来访和发布新闻稿。她甜腻的态度和和无穷尽的新闻稿很快就会让人厌烦。但是，如果没有她，玩家就不能到达环境保护署 EPA 的其他地方……这个区域的部分只能由她带路才能到达（比如陈列馆和宠物动物园）。擅长外交技能的玩家可以从她那里得到更多好处。

次要角色

这里没有次要角色。在环境保护署 EPA 的这个残忍世界里必须全力以赴才能生存下去。

再次要一点的角色

Zzzzzt：一个故障的全息智能，在它被修好之前只能用固定的发音说谁也听不懂的话。当修好之后，它就解脱了，可以告诉玩家一些关于环境保护署 [EPA] 各层许多神秘物体的信息，同时还有进入限制地区的密码。

神勇小面包机：天才的小面包机。它有 6000 的 IQ。它喜欢烤面包。

点石成金先生 [Mr.Chemmie] **：**一台快乐的药物制造设备。

和伊甸园创造器 GECK 一起的日子……

什么是伊甸园创造器 Garden of Eden Creation Kit？这里是我的想法。看它的时候放轻松些。

下面这些是 BIS 论坛上叫 Crazy Tuvok/Christopher Gannon 引发的灵感。他问了一些关于伊甸园创造器 GECK 的问题，而这里是我的回答：

首先我要说的是伊甸园创造器 GECK 是一个规划装置。在获选者 Chosen One 或是荒野里一个受过训练的人手里时它拥有拯救阿罗由 Arroyo 的能力。

作为一个简陋的规划装置，它主要是用来改善土地环境和创造植物，它有各种让你意想不到的植物种子。可以说，这个设备可以将它里面的材料转化成任何使用者所幻想出来的东西。你可以把它想象成二十世纪五十年代科幻小说里的魔盒。当然，我认为它并不是一个奇迹发生器，它需要土地才能起作用。你可以把它当成一个建设用的工具箱。

伊甸园创造器 GECK 并不是一个复制器。它包括一套使土地变得更肥沃的系统，有各种食物的种子，土壤供应器，以及能把干燥的荒野转变成适合种植的土壤的化学物质（也许可以选择月球的表面先给伊甸园创造器 GECK 进行实验）。伊甸园创造器 GECK 被设计为在使用它建造环境的过程是“可拆卸”的，比如可以单独使用它的核能源建造城市的电站。不管人们需要什么，他们只要查阅伊甸园创造器 GECK 里的磁盘带着的《使用手册》《资料汇总》《百科全书》就能得到需要的知识。那个笔式手电筒则是附送的礼物。

伊甸园创造器 GECK 里甚至还包括一些基本样品和相关信息以教会你如何在平地建起砖房（或者包括一些能将沙子凝固成墙的化学药品）。

至于衣服，伊甸园创造器 GECK 包含有能让避难所制造各种式样衣服的代码（全天候工作的装置），人们可以在分发者那里得到这些衣服。人们可以用伊甸园创造器 GECK 做任何事情。伊甸园创造器 GECK 也许还包含有别的代码能解开更多避难所电脑里被锁住的功能，这些功能在一开始的时候没有开启，因为这可能危及避难所的稳定（不然会影响到重大实验）。

同样，伊甸园创造器 GECK 会告诉避难所居民们如何把他们的避难所各部分拆卸下来（或者把避难所不重要的部分取下）用于建造他们在地表上的新家和防御工事。

辐射 2 里那个关于伊甸园创造器 GECK“只是加点水”的笑话体现了伊甸园创造器 GECK 的一部分功能需要避难所居民从他们的净水器里取水，用来帮助农业、灌溉，甚至低温核融合。当然，这也许不是真的。不过如果你真的想试试的话也未尝不可。

最后，辐射 1 里提到的“基本复制品”只是一些种子和肥料。所说的“制造基本道具”是指你可以用它把避难所分解成各种在新团体里有用的工具，或者提供代码解开避难所中的电脑，生产新的道具。

给 Tuvok 的回答：

1. 你不觉得“种子和土壤供应装置”出现得太早了吗？

回答：

是的，但是政府小组委员会发起了这方面的研究，而伊甸园创造器 GECK 的制作者没有注意到这个。他们“相对地确定”那些种子可以在辐射后的大地里存活。他们做过“充分的测试”，并且“所有的结论都指出这个事实”。 伊甸园创造器 GECK 是个奇迹……一个他们所创造出来的奇迹。

2. **目前适合种植的条件也许 20 年以后并不适合。尤其是在辐射生态系统极不稳定的世界里更有可能。我的意思是如果一个人确实希望他所种的东西能长得很好，他必须使用从现有的植物上采取的种子，这才能保证成活率。在所有那些种子都被保存在伊甸园创造器 GECK 里 50 多年之后，它们没有经过充分的变异来适应新的荒野（即使在一个“普通”的生态系统，存活的也是那些经过变异的种子）。**

回答：

你说的完全正确。伊甸园创造器 GECK 的设计者们无法想象核战后的世界怎么样，他们没有准确的预见途径，除了他们所谓的“充分测试”（凭良心说，他们有没有好好想过这个问题都值得怀疑，因为他们甚至都没有好好组织过避难所计划 Safehouse，尽管那与避难所的试验系统无关）。当然，你显然见过 8 号避难所 Vault 8 的伊甸园创造器 GECK 里的种子可以存活了。

3. **从进化的角度来说，使用过去的种子会像重新引入一个新的物种，它可能会完全灭绝或至少也不会站在进化的前沿。**

回答：

一点没错，在好多方面都是非常危险的，哇哈哈！

4. **还有，关于那些《使用手册》，《百科全书》，沙子凝固剂等等，似乎不怎么好用。假如一个伊甸园创造器 GECK 落在不识字的使用者手里或处于没有建筑房子的材料的环境，那就毫无用处了。**

回答：

伊甸园创造器 GECK 的设计者假定了避难所居民们是识字的，也懂得如何操作避难所里的各项技术。它不是为部落人或者别的意外而准备的。设计者们也没有想到 FEV 被释放，或是避难所被巨大的蝎子和老鼠袭击。一方面，你可以说他们不怎么聪明；另一方面，你也可以说他们没有把人类的未来准备得跟标准的好莱坞电影一样完美。一群小白……

5. **我印象里的伊甸园创造器 GECK 确实是个伊甸园。不仅让那些部落里的村民学会了读书写字（要知道我最讨厌电脑作弊），而且他们还有可怕的智慧（除非那些聚合物建筑是用布拉克 Broc Plant 和山达根 Xander Root 造的）。显然伊甸园创造器 GECK 对他们来说已经用不上了。我想最早伊甸园创造器 GECK 是为避难所居民们准备的，而后来他们（也许）慢慢学会了这些基本的东西——所以我的问题是阿罗由 Arroyo 的居民们真的“需要”伊甸园创造器 GECK 吗？或者说，他们并不清楚那是什么，只是把这东西当成荒野中**

毕生的追求？从长老 Elder 最早给主角的任务还有后来主角的梦里可以看出来这点。

回答：

部落人把伊甸园创造器 GECK 当成能解决他们所有问题的万金油。他们把它当成一个魔法盒，但是当这个东西被使用的时候，它并不是人们所想的那种神奇的东西。

其它与伊甸园创造器 GECK 相关的问题如下：

6. **Section Eight/Gareth Davies：[5]我认为伊甸园创造器 GECK 里不应该只有一些农业的相关道具。如果真的是这样，那辐射 2 的使命真是太白痴了。**

回答：

从某种意义上说，这确实是一种讽刺。伊甸园创造器 GECK 并不是阿罗由 Arroyo 居民所想的那种能解决一切困难的魔盒。但是从另一个角度考虑，在帮助建造一个家园方面，这确实是战前留下的一件很有用的工具。

7. **同一个提问者的问题：一个高智力的角色可以给沙荫镇 Shady Sands 教授何时种植农作物等。那么为什么阿罗由 Arroyo 里就没有这么聪明的人呢？嘭！游戏结束了。只过了两秒钟。多好玩。**

回答：

只是知道种植庄稼还不够，你还不知道如何给庄稼治病，或是什么土壤种哪类农作物，等等。尽管阿罗由 Arroyo 附近可以种蔬菜，但庄稼却很难成活，除非有新的种子和肥料。

显然，你可以在伊甸园创造器 GECK 里看到样本，肥料，以及别的供应装置。只知道什么时候种植是不够的。另一方面（从获选者 Chosen One 的角度看），伊甸园创造器 GECK 确实很有效果，它被用于一个城市的基础建设。阿罗由 Arroyo 里所有的庄稼都死光了，伊甸园创造器 GECK 里的肥料和种子标本可以提供新的健康的庄稼。

[5] Micro Forte 为辐射带来的：战术粉丝和澳大利亚粉丝。

附录 1.0

这里是一张关于“告诉我……”的清单，来自 Sebastien Caisse 的劳动。我没有全部检验过，但是它们应该没错。而且如果有谁打算研究辐射 1 的话，这些关键词是个着手点。（再次感谢 Michael Jeppesen 同样提供了关键词清单）

亚拉德什 ARADESH 亚拉德什 Aradesh
亚拉德什 ARADESH 印度教 Dharma
亚拉德什 ARADESH 坦蒂 Tandi
亚拉德什 ARADESH 拉斯洛 Razlo
亚拉德什 ARADESH 歹徒 Raiders
亚拉德什 ARADESH 毒蛇部落 Vipers
亚拉德什 ARADESH 可汗帮 Khans
亚拉德什 ARADESH 蝎子 Scorpions
亚拉德什 ARADESH 爪子 Claw
亚拉德什 ARADESH 迦克镇 Junktown
亚拉德什 ARADESH 矛 Spear
亚拉德什 ARADESH 车站 Station
亚拉德什 ARADESH 巢穴 Lair
亚拉德什 ARADESH 蝎子 Scorpions
亚拉德什 ARADESH 塔 Tower
亚拉德什 ARADESH 赛思 Seth
巴里 BARRY 芯片 Chip
巴里 BARRY 大墓地 Necropolis
巴里 BARRY 赛特 Set
巴里 BARRY 分水岭 Watershed
巴里 BARRY 大厅区 Hall
巴里 BARRY 卢 Lou
巴里 BARRY 僵尸 Ghouls
巴里 BARRY 正常人 normal
布奇 BUTCH 德克 Decker
布奇 BUTCH 地下组织 Underground
布奇 BUTCH 马耳他 Maltese
布奇 BUTCH 小偷 Thieves
布奇 BUTCH 加斯丁 Justin
布奇 BUTCH 哈罗德 Harold
布奇 BUTCH 商人 Merchants
布奇 BUTCH 达伦 Daren
布奇 BUTCH 深红商队 Crimson
布奇 BUTCH 戴米德 Demetre
布奇 BUTCH 商人 Trader

基利安 KILLIAN 吉斯莫 Gizmo
基利安 KILLIAN 基利安 Killian
基利安 KILLIAN 拉尔斯 Lars
基利安 KILLIAN 维尼 Vinnie
基利安 KILLIAN 医生 Doc
基利安 KILLIAN 骷髅党 Skulz
基利安 KILLIAN 可汗帮 Khans
基利安 KILLIAN 毒蛇部落 Vipers
基利安 KILLIAN 黑水的 Darkwater ‘s
基利安 KILLIAN 破屋区 Crash
基利安 KILLIAN 吉斯莫的 Gizmo ‘s
基利安 KILLIAN 萨姆 Skum
基利安 KILLIAN 大教堂 Cathedral
基利安 KILLIAN 爪子 Claw
基利安 KILLIAN 哈勃城 Hub
基利安 KILLIAN 沙荫镇 Shady
基利安 KILLIAN 大墓地 Necropolis
基利安 KILLIAN 匪帮 Raiders
基利安 KILLIAN 战争 War
基利安 KILLIAN 奇怪 Strange
基利安 KILLIAN 黑水 Darkwater
基利安 KILLIAN 莫彼得 Morbid
基利安 KILLIAN 黑水 Darkwaters
基利安 KILLIAN 吉斯莫 Gizmos
基利安 KILLIAN 匹特 Pitt
基利安 KILLIAN 沙荫镇 Sands
基利安 KILLIAN 矿井 Pit
拉里 LARRY 水 Water
拉里 LARRY 大墓地 Necropolis
拉里 LARRY 赛特 Set
拉里 LARRY 分水岭 Watershed
拉里 LARRY 大厅区 Hall
拉里 LARRY 卢 Lou
拉里 LARRY 僵尸 Ghouls
拉里 LARRY 正常人 normal

布奇 BUTCH 布奇 Butch
布奇 BUTCH 贝斯 Beth
布奇 BUTCH 罗格尔 Rutger
布奇 BUTCH 水 Water
布奇 BUTCH 失踪 Missing
布奇 BUTCH 市场 Market
布奇 BUTCH 爪子 Claw
布奇 BUTCH 闪光之地 Glow
布奇 BUTCH 城镇 Town
布奇 BUTCH 高度 Heights
布奇 BUTCH 迦克镇 Junktown
布奇 BUTCH 基利安 Killian
布奇 BUTCH 兄弟会 Brotherhood
布奇 BUTCH 最高长老 Elder
布奇 BUTCH 安吉尔的 Angel'
布奇 BUTCH 内殿 Adytum
布奇 BUTCH 乔恩 Jon
布奇 BUTCH 大教堂 Cathedral
布奇 BUTCH 墨菲斯 Morpheus
布奇 BUTCH 简恩 Jain
布奇 BUTCH 主教 Master
布奇 BUTCH 武器 Weapon
布奇 BUTCH 鲍伯的 Bob'
布奇 BUTCH 一体化 All-In-One
布奇 BUTCH 信徒 Followers
布奇 BUTCH 哈里斯 Harris
布奇 BUTCH 猎鹰 Falcon
布奇 BUTCH 夜总会 Nightclub
布奇 BUTCH 商业 Merchant
布奇 BUTCH 高地区 Hightower
布奇 BUTCH 格林 Greene
布奇 BUTCH 商队 Caravan
布奇 BUTCH 罗马纳 Romara
布奇 BUTCH 商人的 Trader'
布奇 BUTCH 塔 Tower
布奇 BUTCH 商队的 Caravan'
布奇 BUTCH 黑水 Darkwater
布奇 BUTCH 钢铁 Steel
布奇 BUTCH 安琪儿 Angels
布奇 BUTCH 埋骨场 Boneyard
布奇 BUTCH 齐默曼 Zimmerman
布奇 BUTCH 武器的 Weapon'
布奇 BUTCH 商店 Store
拉尔斯 LARS 吉斯莫 Gizmo
劳拉 LAURA 信徒 Followers
劳拉 LAURA 妮可尔 Nicole
劳拉 LAURA 大教堂 Cathedral
劳拉 LAURA 墨菲斯 Morpheus
劳拉 LAURA 主教 Master
劳拉 LAURA 夜行团 Nightkin
劳拉 LAURA 黑暗 Dark
劳拉 LAURA 礼堂 Auditorium
劳拉 LAURA 圣地 Sanctum
劳拉 LAURA 侍从 Servitors
劳拉 LAURA 命令 Order
劳拉 LAURA 天启 Apocalypse
劳拉 LAURA 神 God
劳拉 LAURA 变种人 Mutants
首领 LEADER 赛特 Set
首领 LEADER 主教 Master
首领 LEADER 水 Water
首领 LEADER 分水岭 Watershed
首领 LEADER 大厅区 Hall
首领 LEADER 大墓地 Necropolis
首领 LEADER 芯片 Chip
罗仑佐 LORENZO.MSG:{11000
洛克西里 LOXLEY 德克 Decker
洛克西里 LOXLEY 杰克伯 Jacob
洛克西里 LOXLEY 警察 Police
洛克西里 LOXLEY 哈罗德 Harold
洛克西里 LOXLEY 凯恩 Kane
洛克西里 LOXLEY 深红商队 Crimson
洛克西里 LOXLEY 商人 Trader'
洛克西里 LOXLEY 商队 Caravan'
洛克西里 LOXLEY 市场 Market
洛克西里 LOXLEY 爪子 Claw
洛克西里 LOXLEY 失踪 Missing
洛克西里 LOXLEY 热 Hot
洛克西里 LOXLEY 城镇 Town
洛克西里 LOXLEY 高度 Heights
洛克西里 LOXLEY 鲍伯的 Bob'
洛克西里 LOXLEY 大教堂 Cathedral
洛克西里 LOXLEY 兄弟会 Brotherhood
洛克西里 LOXLEY 安吉尔的 Angel'
洛克西里 LOXLEY 利刃帮 Blades
洛克西里 LOXLEY 剃刀 Razor

布奇 BUTCH 枪 guns
布奇 BUTCH 鲍伯 Bobs
布奇 BUTCH 蜥蜴 Iguana
布奇 BUTCH 天启 Apocalypse
布奇 BUTCH 死亡 Death
布奇 BUTCH 死亡爪 Deathclaw
布奇 BUTCH 热 Hot
布奇 BUTCH 老城区 Oldtown
布奇 BUTCH 老 Old
布奇 BUTCH 马克森 Maxson
布奇 BUTCH 全部 All
布奇 BUTCH 杰克 Junk
卡波特 CABBOT 新丁 Initiates
卡波特 CABBOT 维尔 Vree
卡波特 CABBOT 伦布斯 Rhombus
卡波特 CABBOT 长老 Elder
卡波特 CABBOT 长老的 Elder'
卡波特 CABBOT 学徒 Squires
卡波特 CABBOT 骑士 Knights
卡波特 CABBOT 哈勃城 Hub
卡波特 CABBOT 出埃及记 Exodus
卡波特 CABBOT 卡波特 Cabbot
卡波特 CABBOT 命令 Order
卡波特 CABBOT 圣骑士 Paladins
卡波特 CABBOT 主教 Master
卡波特 CABBOT 战争 War
卡波特 CABBOT 军队 Army
卡波特 CABBOT 商队的 Caravan'
卡波特 CABBOT 大教堂 Cathedral
卡波特 CABBOT 芯片 Chip
大教堂教徒 CHILD 死亡爪 Deathclaw
大教堂教徒 CHILD 匪帮 Raiders
大教堂教徒 CHILD 迦克镇 Junktown
大教堂教徒 CHILD 双头牛 Brahmin
大教堂教徒 CHILD 芯片 Chip
大教堂教徒 CHILD 商人 Merchants
大教堂教徒 CHILD 可汗帮 Khans
大教堂教徒 CHILD 伽尔 Garl
大教堂教徒 CHILD 沙荫镇 Shady Sands
大教堂教徒 CHILD 哈勃城 Hub
大教堂教徒 CHILD 坦蒂 Tandi
大教堂教徒 CHILD 亚拉德什 Aradesh
大教堂教徒 CHILD 赛思 Seth

洛克西里 LOXLEY 商业的 Merchant'
洛克西里 LOXLEY 地点 Spot
洛克西里 LOXLEY 蜥蜴 Iguana
洛克西里 LOXLEY 比特 Bits
洛克西里 LOXLEY 鲍伯 Bobs
洛克西里 LOXLEY 钢铁 Steel
洛克西里 LOXLEY 安吉尔 Angels
洛克西里 LOXLEY 埋骨场 Boneyard
洛克西里 LOXLEY 商队 Caravan
洛克西里 LOXLEY 死亡 Death
洛克西里 LOXLEY 死亡爪 Deathclaw
洛克西里 LOXLEY 闪光之地 Glow
洛克西里 LOXLEY 老城区 Oldtown
洛克西里 LOXLEY 老 Old
中尉 LT 联合军 Unity
中尉 LT 强迫进化病毒 FEV
中尉 LT 主教 Master
中尉 LT 大教堂 Cathedral
中尉 LT 病毒槽 Vats
中尉 LT 正常人 normal
中尉 LT 避难所 Vaults
中尉 LT 墨菲斯 Morpheus
中尉 LT 病毒 Virus
主教 MASTER 联合军 Unity
主教 MASTER 主教 Master
马克森 MAXSON 兄弟会 Brotherhood
马克森 MAXSON 马蒂雅 Mathia
马克森 MAXSON 卡波特 Cabbot
马克森 MAXSON 维尔 Vree
马克森 MAXSON 图书馆 Library
马克森 MAXSON 伦布斯 Rhombus
马克森 MAXSON 长老 Elder
马克森 MAXSON 长老的 Elder'
马克森 MAXSON 新丁 Initiates
马克森 MAXSON 学徒 Squires
马克森 MAXSON 骑士 Knights
马克森 MAXSON 圣骑士 Paladins
马克森 MAXSON 哈勃城 Hub
马克森 MAXSON 布奇 Butch
马克森 MAXSON 商人 Trader'
马克森 MAXSON 商业的 Merchant'
马克森 MAXSON 磁盘 Disks
马克森 MAXSON 玩家 Player

大教堂教徒 CHILD 拉斯洛 Razlo
大教堂教徒 CHILD 警察 Police
大教堂教徒 CHILD 商队 Caravan'
大教堂教徒 CHILD 商人 Trader'
大教堂教徒 CHILD 大教堂教徒 Children
大教堂教徒 CHILD 大墓地 Necropolis
大教堂教徒 CHILD 地点 Spot
大教堂教徒 CHILD 兄弟会 Brotherhood
大教堂教徒 CHILD 埋骨场 Boneyard
大教堂教徒 CHILD 塔 Towers
大教堂教徒 CHILD 城镇 Town
大教堂教徒 CHILD 市区 Downtown
大教堂教徒 CHILD 高度 Heights
大教堂教徒的记忆 CHILDEME 大教堂 Cathedral
大教堂教徒的记忆 CHILDEME 变种人 Mutants
大教堂教徒的记忆 CHILDEME 主教 Master
大教堂教徒的记忆 CHILDEME 埋骨场 Boneyard
大教堂教徒的记忆 CHILDEME 信徒 Followers
大教堂教徒的记忆 CHILDEME 芯片 Chip
大教堂教徒的记忆 CHILDEME 天启 Apocalypse
大教堂教徒的记忆 CHILDEME 大墓地 Necropolis
大教堂教徒的记忆 CHILDEME 赛特 Set
大教堂教徒的记忆 CHILDEME 分水岭 Watershed
大教堂教徒的记忆 CHILDEME 大厅区 Hall
德克 DECKER 德克 Decker
德克 DECKER 地下 Underground
德克 DECKER 马耳他 Maltese
德克 DECKER 小偷 Thieves
德克 DECKER 加斯丁 Justin
德克 DECKER 哈罗德 Harold
德克 DECKER 商人 Merchants
德克 DECKER 达伦 Daren
德克 DECKER 深红商队 Crimson
德克 DECKER 戴米德 Demetre
德克 DECKER 远方 Far
德克 DECKER 布奇 Butch
德克 DECKER 贝斯 Beth
德克 DECKER 失踪 Missing
德克 DECKER 市场 Market
德克 DECKER 爪子 Claw
德克 DECKER 城镇 Town
德克 DECKER 高度 Heights
德克 DECKER 大教堂 Cathedral

马克森 MAXSON 罗杰 Roger
马克森 MAXSON 出埃及记 Exodus
马克森 MAXSON 军队 Army
马克森 MAXSON 大教堂 Cathedral
马克森 MAXSON 安吉尔的 Angel'
马克森 MAXSON 帮派 Gangs
马克森 MAXSON 内殿 Adytum
马克森 MAXSON 爪子 Claw
马克森 MAXSON 哈里斯 Harris
马克森 MAXSON 马克森 Maxson
马克森 MAXSON 安琪儿 Angels
马克森 MAXSON 埋骨场 Boneyard
马克森 MAXSON 主教 Master
马克森 MAXSON 战争 War
马克森 MAXSON 商队 Caravan'
马克森 MAXSON 芯片 Chip
医疗 MEDIC 医疗 Medic
医疗 MEDIC 治疗 Healing
错过兄弟会 MISSBRO 兄弟会 Brotherhood
错过兄弟会 MISSBRO 钢铁 Steel
错过兄弟会 MISSBRO 塔鲁斯 Talus
墨菲斯 MORPH 夜行团 Nightkin
墨菲斯 MORPH 主教 Master
墨菲斯 MORPH 礼堂 Auditorium
墨菲斯 MORPH 圣地 Sanctum
墨菲斯 MORPH 墨菲斯 Morpheus
墨菲斯 MORPH 命令 Order
墨菲斯 MORPH 商队 Caravan'
墨菲斯 MORPH 医院 Hospitals
墨菲斯 MORPH 联合军 Unity
墨菲斯 MORPH 拉舍尔 Lasher
墨菲斯 MORPH 信徒 Followers
墨菲斯 MORPH 妮可尔 Nicole
墨菲斯 MORPH 内殿 Adytum
墨菲斯 MORPH 天启 Apocalypse
墨菲斯 MORPH 变种人 Mutants
墨菲斯 MORPH 圣火 Holy Flame
墨菲斯 MORPH 大教堂教徒 Children
墨菲斯 MORPH 基地 Base
墨菲斯 MORPH 芯片 Chip
妮可尔 NICOLE 墨菲斯 Morpheus
妮可尔 NICOLE 妮可尔 Nicole
妮可尔 NICOLE 劳拉 Laura

德克 DECKER 墨菲斯 Morpheus
德克 DECKER 简恩 Jain
德克 DECKER 主教 Master
德克 DECKER 商店 Store
德克 DECKER 一体化 All-In-One
德克 DECKER 猎鹰 Falcon
德克 DECKER 夜总会 Nightclub
德克 DECKER 格林 Greene
德克 DECKER 高地区 Hightower
德克 DECKER 商队 Caravan'
德克 DECKER 罗马纳 Romara
德克 DECKER 去 Go
德克 DECKER 商人 Trader
德克 DECKER 哈里斯 Harris
德克 DECKER 死亡 Death
德克 DECKER 死亡爪 Deathclaw
德克 DECKER 老 Old
德克 DECKER 老城区 Oldtown
德克 DECKER 大教堂教徒 Children
德克 DECKER 全部 All
伽尔 GARL 可汗帮 Khans
伽尔 GARL 伽尔 Garl
伽尔 GARL 迦克镇 Junktown
伽尔 GARL 沙荫镇 Shady Sands
伽尔 GARL 哈勃城 Hub
伽尔 GARL 水 Water
伽尔 GARL 坦蒂 Tandi
伽尔 GARL 沙荫镇 Sands
伽尔 GARL 芯片 Chip
伽尔 GARL 这就是我们，你的仆人。That' us, you lackey.
加里 GARY 水 Water
加里 GARY 大墓地 Necropolis
加里 GARY 赛特 Set
加里 GARY 分水岭 Watershed
加里 GARY 大厅区 Hall
加里 GARY 卢 Lou
加里 GARY 僵尸 Ghouls
加里 GARY 正常人 normal
加里 GARY 芯片 chip
吉斯莫 GIZMO 基利安 Killian
吉斯莫 GIZMO 吉斯莫 Gizmo
吉斯莫 GIZMO 黑水 Darkwaters
吉斯莫 GIZMO 吉斯莫的 Gizmo 's

妮可尔 NICOLE 杰克 Jake
妮可尔 NICOLE 图书馆 Library
妮可尔 NICOLE 神 God
妮可尔 NICOLE 主教 Master
妮可尔 NICOLE 夜行团 Nightkin
妮可尔 NICOLE 大教堂 Cathedral
妮可尔 NICOLE 内殿 Adytum
妮可尔 NICOLE 安吉尔的 Angel'
妮可尔 NICOLE 信徒 Followers
妮可尔 NICOLE 战争 War
妮可尔 NICOLE 哈勃城 Hub
妮可尔 NICOLE 兄弟会 Brotherhood
妮可尔 NICOLE 安琪儿 Angels
妮可尔 NICOLE 埋骨场 Boneyard
妮可尔 NICOLE 钢铁 Steel
官员 OFFICER 监督者 Overseer
结束 OVER 水 Water
结束 OVER 避难所 Vault
结束 OVER 战争 War
结束 OVER 外面 Outside
结束 OVER 芯片 Chip
结束 OVER 图书馆 Library
结束 OVER 治疗 Healing
结束 OVER 医疗 Medic
结束 OVER 13 号避难所 Vault 13
结束 OVER 13 号避难所 Vault-13
结束 OVER 监督者 Overseer
结束 OVER 水质芯片 Waterchip
拉斯洛 RAZLO 可汗帮 Khans
拉斯洛 RAZLO 伽尔 Garl
拉斯洛 RAZLO 迦克镇 Junktown
拉斯洛 RAZLO 沙荫镇 Shady
拉斯洛 RAZLO 哈勃城 Hub
拉斯洛 RAZLO 水 Water
拉斯洛 RAZLO 坦蒂 Tandi
拉斯洛 RAZLO 亚拉德什 Aradesh
拉斯洛 RAZLO 赛思 Seth
拉斯洛 RAZLO 拉斯洛 Razlo
拉斯洛 RAZLO 沙荫镇 Sands
反叛者 REBEL 监督者 Overseer
反叛者 REBEL 13 号避难所 Vault 13
反叛者 REBEL 13 号避难所 Vault-13
反叛者 REBEL 避难所 Vault

吉斯莫 GIZMO 黑水 Darkwater
吉斯莫 GIZMO 吉斯莫 Gizmos
吉斯莫 GIZMO 赌场区 Casino
吉斯莫 GIZMO 迦克镇 Junktown
哈罗德 HAROLD 理查德 Richard
哈罗德 HAROLD 主教 Master
哈罗德 HAROLD 僵尸 Ghouls
哈罗德 HAROLD 洛克西里 Loxley
哈罗德 HAROLD 大教堂 Cathedral
哈罗德 HAROLD 避难所 Vault
哈罗德 HAROLD 战争 War
哈罗德 HAROLD 德克 Decker
哈罗德 HAROLD 格雷 Grey
哈里 HARRY 主教 Master
哈里 HARRY 卢 Lou
哈里 HARRY 赛特 Set
哈里 HARRY 分水岭 Shed
哈里 HARRY 僵尸 Ghouls
哈里 HARRY 标准 Norms
哈里 HARRY 大墓地 Necropolis
哈里 HARRY 联合军 Unity
哈里 HARRY 大教堂 Cathedral
哈里 HARRY 芯片 Chip
哈里 HARRY 大厅区 Hall
哈里 HARRY 水 Water
哈里 HARRY 人类 Human
哈里 HARRY 标准 Normies
哈里 HARRY 正常人 normal
哈里 HARRY 大教堂教徒 Children
哈里 HARRY 宗教之子 Children of the Cathedral
哈里 HARRY 分水岭 Watershed
哈里 HARRY 副官 Lieutenant
哈里 HARRY 副官 Lutenant
哈里 HARRY 卢 Loo
哈里 HARRY 卢 Lou Tenant
哈里 HARRY 拉里 Larry
哈里 HARRY 巴里 Barry
哈里 HARRY 加里 Gary
哈里 HARRY 泰里 Terry
哈里 HARRY 赛莉 Sally
猎人 HUNTER 内殿 Adytum
猎人 HUNTER 信徒 Followers
猎人 HUNTER 大教堂 Cathedral
监管者 REGULATR 内殿 Adytum
监管者 REGULATR 信徒 Followers
监管者 REGULATR 大教堂 Cathedral
监管者 REGULATR 利刃帮 Blades
监管者 REGULATR 走私犯 Runners
监管者 REGULATR 哈勃城 Hub
监管者 REGULATR 迦克镇 Junktown
监管者 REGULATR 芯片 Chip
监管者 REGULATR 商店 Store
监管者 REGULATR 齐默曼 Zimmerman
监管者 REGULATR 大墓地 Necropolis
监管者 REGULATR 闪光之地 Glow
监管者 REGULATR 管理者 Regulators
监管者 REGULATR 拾荒者 Scavs
监管者 REGULATR 埋骨场 Boneyard
伦布斯 RHOMBUS 维尔 Vree
伦布斯 RHOMBUS 伦布斯 Rhombus
伦布斯 RHOMBUS 塔鲁斯 Talus
伦布斯 RHOMBUS 长老 Elder
伦布斯 RHOMBUS 学徒 Squires
伦布斯 RHOMBUS 骑士 Knights
伦布斯 RHOMBUS 哈勃城 Hub
伦布斯 RHOMBUS 磁盘 Disks
伦布斯 RHOMBUS 军队 Army
伦布斯 RHOMBUS 埋骨场 Boneyard
伦布斯 RHOMBUS 圣骑士 Paladins
伦布斯 RHOMBUS 主教 Master
伦布斯 RHOMBUS 战争 War
伦布斯 RHOMBUS 出埃及记 Exodus
伦布斯 RHOMBUS 奇怪的军队 Strange Army
伦布斯 RHOMBUS 商业的 Merchant’
伦布斯 RHOMBUS 失踪商队 Missing Caravan’
伦布斯 RHOMBUS 宗教之子 Children of the Cathedral
伦布斯 RHOMBUS 新丁 Initiates
伦布斯 RHOMBUS 芯片 Chip
赛莉 SALLY 芯片 Chip
赛莉 SALLY 大墓地 Necropolis
赛莉 SALLY 赛特 Set
赛莉 SALLY 分水岭 Watershed
赛莉 SALLY 大厅区 Hall
赛莉 SALLY 卢 Lou
赛莉 SALLY 僵尸 Ghouls
赛莉 SALLY 正常人 normal

猎人 HUNTER 电锯党 Rippers
猎人 HUNTER 利刃帮 Blades
猎人 HUNTER 枪 Gun
猎人 HUNTER 哈勃城 Hub
猎人 HUNTER 迦克镇 Junktown
猎人 HUNTER 水 Water
猎人 HUNTER 妮可尔 Nicole
猎人 HUNTER 埋骨场 Boneyard
猎人 HUNTER 走私犯 Runners
猎人 HUNTER 芯片 Chip
伊恩 IAN 水 Water
伊恩 IAN 战争 War
伊恩 IAN 沙荫镇 Shady
伊恩 IAN 迦克镇 Junktown
伊恩 IAN 哈勃城 Hub
伊恩 IAN 匪帮 Raiders
伊恩 IAN 商队 Caravan'
伊恩 IAN 芯片 Chip
伊恩 IAN 沙荫镇 Sands
伊恩 IAN 信徒 Followers
伊恩 IAN 大教堂 Cathedral
伊恩 IAN 伽尔 Garl
伊恩 IAN 主教 Master
伊恩 IAN 联合军 Unity
伊恩 IAN 赛特 Set
伊恩 IAN 分水岭 Watershed
伊恩 IAN 大墓地 Necropolis
伊恩 IAN 大厅区 Hall
伊恩 IAN 图书馆 Library
伊恩 IAN 监督者 Overseer
伊恩 IAN 医疗 Medic
伊恩 IAN 治疗 Healing
伊恩 IAN 避难所 Vault
伊恩 IAN 13 号避难所 Vault-13
伊恩 IAN 13 号避难所 Vault 13
伊恩 IAN 基利安 Killian
伊恩 IAN 吉斯莫 Gizmo
伊恩 IAN 埋骨场 Boneyard
伊恩 IAN 赌场区 Casino
伊恩 IAN 商店 Store
伊恩 IAN 死亡爪 Deathclaw
伊恩 IAN 出埃及记 Exodus
伊恩 IAN 新丁 Initiates

赛特 SET 主教 Master
赛特 SET 僵尸 Ghouls
赛特 SET 变种人 Mutants
赛特 SET 大墓地 Necropolis
赛特 SET 战争 War
赛特 SET 联合军 Unity
赛特 SET 哈勃城 Hub
赛特 SET 兄弟会 Brotherhood
赛特 SET 分水岭 Shed
赛特 SET 大教堂 Cathedral
赛特 SET 芯片 Chip
赛特 SET 大厅区 Hall
赛特 SET 大教堂教徒 Children
赛特 SET 盖瑞特 Garret
赛特 SET 赛特 Set
赛特 SET 变种血清 Muties
赛特 SET 兄弟会 Brotherhood of Steel
赛特 SET 分水岭 Watershed
赛特 SET 宗教之子 Children of the Cathedral
赛特 SET 大教堂教徒 Children
赛特 SET 分水岭 Watershed
赛特 SET 水 Water
赛思 SETH 可汗帮 Khans
赛思 SETH 伽尔 Garl
赛思 SETH 迦克镇 Junktown
赛思 SETH 沙荫镇 Shady
赛思 SETH 哈勃城 Hub
赛思 SETH 水 Water
赛思 SETH 坦蒂 Tandi
赛思 SETH 亚拉德什 Aradesh
赛思 SETH 赛思 Seth
赛思 SETH 拉斯洛 Razlo
赛思 SETH 沙荫镇 Sands
赛思 SETH 蝎子 Scorpion
赛思 SETH 辐射蝎 Radscorpion
赛思 SETH 蝎子 Scorpions
赛思 SETH 辐射蝎 Radscorpions
坦蒂 TANDI 亚拉德什 Aradesh
坦蒂 TANDI 坦蒂 Tandi
坦蒂 TANDI 拉斯洛 Razlo
坦蒂 TANDI 赛思 Seth
坦蒂 TANDI 匪帮 Raiders
坦蒂 TANDI 井 Well

伊恩 IAN 圣骑士 Paladins
伊恩 IAN 学徒 Squires
伊恩 IAN 大教堂教徒 Children
伊恩 IAN 兄弟会 Brotherhood
伊恩 IAN 病毒槽 Vats
伊恩 IAN 军事 Military
伊恩 IAN 基地 Base
伊恩 IAN 天启 Apocalypse
伊恩 IAN 变种人 Mutants
伊恩 IAN 墨菲斯 Morpheus
伊恩 IAN 可汗帮 Khans
伊恩 IAN 坦蒂 Tandi
伊恩 IAN 艾丽娅 Alya
伊恩 IAN 黛安娜 Diana
伊恩 IAN 格温 Gwen
伊恩 IAN 派特拉克斯 Petrox
伊恩 IAN 托里亚 Tolya
伊恩 IAN 酒 Booze
伊恩 IAN 毒品 Drugs
伊恩 IAN 赛思 Seth
伊恩 IAN 亚拉德什 Aradesh
伊恩 IAN 拉斯洛 Razlo
伊恩 IAN 齐默曼 Zimmerman
伊恩 IAN 管理者 Regulators
伊恩 IAN 拾荒者 Scavs
伊恩 IAN 利刃帮 Blades
伊恩 IAN 妮可尔 Nicole
伊恩 IAN 副官 Lieutenant
伊恩 IAN 心灵研究 Psychics
伊恩 IAN 实验 Experiments
伊恩 IAN 警察 Police
伊恩 IAN 商业的 Merchant'
简恩 JAIN 战争 War
简恩 JAIN 主教 Master
简恩 JAIN 大教堂 Cathedral
简恩 JAIN 变种人 Mutants
简恩 JAIN 哈勃城 Hub
简恩 JAIN 钢铁 Steel
简恩 JAIN 病毒槽 Vats
简恩 JAIN 神圣 Holy
简恩 JAIN 联合军 Unity
简恩 JAIN 兄弟会 Brotherhood
简恩 JAIN 火焰 Flame
坦蒂 TANDI 蝎子 Scorpions
坦蒂 TANDI 爪子 Claw
坦蒂 TANDI 迦克镇 Junktown
坦蒂 TANDI 哈勃城 Hub
坦蒂 TANDI 城市 City
坦蒂 TANDI 蝎子 Scorpion
坦蒂 TANDI 可汗帮 Khans
泰里 TERRY 芯片 Chip
泰里 TERRY 大墓地 Necropolis
泰里 TERRY 赛特 Set
泰里 TERRY 分水岭 Watershed
泰里 TERRY 大厅区 Hall
泰里 TERRY 卢 Lou
泰里 TERRY 僵尸 Ghouls
泰里 TERRY 正常人 normal
特蕾莎 THERESA 芯片 Chip
特蕾莎 THERESA 避难所 Vault
特蕾莎 THERESA 战争 War
特蕾莎 THERESA 外面 Outside
特蕾莎 THERESA 监督者 Overseer
特蕾莎 THERESA 水 Water
特蕾莎 THERESA 水质芯片 Water chip
提可 TYCHO 迦克镇 Junktown
提可 TYCHO 游骑兵 Rangers
提可 TYCHO 芯片 Chip
提可 TYCHO 战争 War
提可 TYCHO 荒野 Wastes
提可 TYCHO 信徒 Followers
提可 TYCHO 大教堂 Cathedral
提可 TYCHO 伽尔 Garl
提可 TYCHO 主教 Master
提可 TYCHO 联合军 Unity
提可 TYCHO 赛特 Set
提可 TYCHO 分水岭 Watershed
提可 TYCHO 大墓地 Necropolis
提可 TYCHO 大厅区 Hall
提可 TYCHO 图书馆 Library
提可 TYCHO 监督者 Overseer
提可 TYCHO 医疗 Medic
提可 TYCHO 治疗 Healing
提可 TYCHO 避难所 Vault
提可 TYCHO 13 号避难所 Vault-13
提可 TYCHO 13 号避难所 Vault 13

简恩 JAIN 大教堂教徒 Children
卡佳 KATJA 水 Water
卡佳 KATJA 埋骨场 Boneyard
卡佳 KATJA 战争 War
卡佳 KATJA 内殿 Adytum
卡佳 KATJA 信徒 Followers
卡佳 KATJA 大教堂 Cathedral
卡佳 KATJA 芯片 Chip
卡佳 KATJA 伽尔 Garl
卡佳 KATJA 主教 Master
卡佳 KATJA 联合军 Unity
卡佳 KATJA 赛特 Set
卡佳 KATJA 分水岭 Watershed
卡佳 KATJA 大墓地 Necropolis
卡佳 KATJA 大厅区 Hall
卡佳 KATJA 图书馆 Library
卡佳 KATJA 监督者 Overseer
卡佳 KATJA 医疗 Medic
卡佳 KATJA 治疗 Healing
卡佳 KATJA 避难所 Vault
卡佳 KATJA 13 号避难所 Vault-13
卡佳 KATJA 13 号避难所 Vault 13
卡佳 KATJA 基利安 Killian
卡佳 KATJA 吉斯莫 Gizmo
卡佳 KATJA 迦克镇 Junktown
卡佳 KATJA 沙荫镇 Shady
卡佳 KATJA 沙荫镇 Sands
卡佳 KATJA 哈勃城 Hub
卡佳 KATJA 赌场区 Casino
卡佳 KATJA 商店 Store
卡佳 KATJA 死亡爪 Deathclaw
卡佳 KATJA 出埃及记 Exodus
卡佳 KATJA 新丁 Initiates
卡佳 KATJA 圣骑士 Paladins
卡佳 KATJA 学徒 Squires
卡佳 KATJA 大教堂教徒 Children
卡佳 KATJA 兄弟会 Brotherhood
卡佳 KATJA 病毒槽 Vats
卡佳 KATJA 军事 Military
卡佳 KATJA 基地 Base
卡佳 KATJA 天启 Apocalypse
卡佳 KATJA 变种人 Mutants
卡佳 KATJA 墨菲斯 Morpheus

提可 TYCHO 基利安 Killian
提可 TYCHO 吉斯莫 Gizmo
提可 TYCHO 埋骨场 Boneyard
提可 TYCHO 沙荫镇 Shady
提可 TYCHO 沙荫镇 Sands
提可 TYCHO 哈勃城 Hub
提可 TYCHO 赌场区 Casino
提可 TYCHO 商店 Store
提可 TYCHO 死亡爪 Deathclaw
提可 TYCHO 出埃及记 Exodus
提可 TYCHO 新丁 Initiates
提可 TYCHO 圣骑士 Paladins
提可 TYCHO 学徒 Squires
提可 TYCHO 大教堂教徒 Children
提可 TYCHO 兄弟会 Brotherhood
提可 TYCHO 病毒槽 Vats
提可 TYCHO 军事 Military
提可 TYCHO 基地 Base
提可 TYCHO 天启 Apocalypse
提可 TYCHO 变种人 Mutants
提可 TYCHO 墨菲斯 Morpheus
提可 TYCHO 可汗帮 Khans
提可 TYCHO 坦蒂 Tandi
提可 TYCHO 艾丽娅 Alya
提可 TYCHO 黛安娜 Diana
提可 TYCHO 格温 Gwen
提可 TYCHO 派特拉克斯 Petrox
提可 TYCHO 托里亚 Tolya
提可 TYCHO 酒 Booze
提可 TYCHO 毒品 Drugs
提可 TYCHO 赛思 Seth
提可 TYCHO 亚拉德什 Aradesh
提可 TYCHO 拉斯洛 Razlo
提可 TYCHO 齐默曼 Zimmerman
提可 TYCHO 管理者 Regulators
提可 TYCHO 拾荒者 Scavs
提可 TYCHO 利刃帮 Blades
提可 TYCHO 妮可尔 Nicole
提可 TYCHO 副官 Lieutenant
提可 TYCHO 心灵研究 Psychics
提可 TYCHO 实验 Experiments
提可 TYCHO 警察 Police
提可 TYCHO 商业的 Merchant'

卡佳 KATJA 可汗帮 Khans
卡佳 KATJA 坦蒂 Tandi
卡佳 KATJA 艾丽娅 Alya
卡佳 KATJA 黛安娜 Diana
卡佳 KATJA 格温 Gwen
卡佳 KATJA 派特拉克斯 Petrox
卡佳 KATJA 托里亚 Tolya
卡佳 KATJA 酒 Booze
卡佳 KATJA 毒品 Drugs
卡佳 KATJA 赛思 Seth
卡佳 KATJA 亚拉德什 Aradesh
卡佳 KATJA 拉斯洛 Razlo
卡佳 KATJA 齐默曼 Zimmerman
卡佳 KATJA 管理者 Regulators
卡佳 KATJA 拾荒者 Scavs
卡佳 KATJA 利刃帮 Blades
卡佳 KATJA 妮可尔 Nicole
卡佳 KATJA 副官 Lieutenant
卡佳 KATJA 心灵研究 Psychics
卡佳 KATJA 实验 Experiments
卡佳 KATJA 警察 Police
卡佳 KATJA 商业的 Merchant'

维尔 VREE 主教 Master
维尔 VREE 战争 War
维尔 VREE 磁盘 Discs
维尔 VREE 兄弟会 Brotherhood
维尔 VREE 芯片 Chip
维尔 VREE 长老 Elder
维尔 VREE 伦布斯 Rhombus
维尔 VREE 出埃及记 Exodus
维尔 VREE 奇怪的军队 Strange Army
维尔 VREE 商业的 Merchant'
维尔 VREE 失踪商队 Missing Caravan'
维尔 VREE 哈勃城 Hub
维尔 VREE 宗教之子 Children of the Cathedral
维尔 VREE 新丁 Initiates
维尔 VREE 学徒 Squires
维尔 VREE 骑士 Knights
维尔 VREE 圣骑士 Paladins
维尔 VREE 全息磁盘 Holo
储水室护卫 WTRGRD 定量 Ration
储水室护卫 WTRGRD 定量 Rations
储水室护卫 WTRGRD 储备量 Supplies
储水室护卫 WTRGRD 水 Water

辐射 2 的秘密：警卫队长 Captain of the Guard

想成为地下掩体市 Vault City 的警卫队长 Captain of the Guard 吗？其实这做起来很简单。理论上，只要你把琳娜特 Lynette 的马屁拍得恰到好处就行了。把她哄得兴高采烈了，她就会封你为警卫队长 Captain of the Guard。



琳娜特 Lynette：你的行为真是典范。我很容幸地授予你警卫队长 Captain of the Guard 的称号。祝贺你，队长！你配得上这个名字。
玩家：呃……谢谢。
谢谢你，第一公民。

如果你打算穿越对话的雷区，达成这个目的，你需要以下的条件：

- 口才>=75%，并且魅力>7
- 可以和地下掩体市 Vault City 的第一公民琳娜特 Lynette 说话，而不是杀死她。没有任务。
- 选择所有称呼她为“第一公民”的选项，包括回答“再见”的时候。
- 打败那些歹徒 Raiders，并且把你从歹徒 Raiders 处得来的报告书和彼希 Bishop 的磁盘交给第一公民。磁盘上有关于彼希 Bishop 和新加州共和国 NCR 来往的资料(它放在新里诺 NewReno 里彼希 Bishop 的私人保险箱里)。然后把磁盘带到新加州共和国 NCR 的威斯丁 Westin。

- 当你回来之后，任务完成了。如果她认为你这个家伙人品很好，她就会给你警卫队长 Captain of the Guard 的称号。
- 你会注意到许多地下掩体市 Vault City 居民们头上的对话发生了变化，特别是史塔克警官 Sergeant Stark，他显然对你的提升感到很郁闷。带上盖西迪 Cassidy 和你一起去见史塔克 Stark，如果你指证出史塔克 Stark 砸烂了盖西迪 Cassidy 的酒吧，你会得到一些经验值。

确保能提升你和琳娜特 Lynette 的好感度的办法在对话里，只要你选择了称呼她为“第一公民”的选项。在成为市民之后，最好的办法是继续问她关于 13 号避难所 Vault 13 的事（如果你还没有找到它），选择选项：**“第一公民，找到我祖先的避难所的位置对我是一件很重要的事情。如果我可以查询档案，感激不尽。”**重复选择它 10 到 15 次（至少要 10 次，我是说了 15 次的），然后记着别再激怒她。

最后提一下，如果你打算成为警卫队长 Captain of the Guard，在你还不是市民的时候别老是站在她旁边跟她说话。这会打扰到琳娜特 Lynette 工作的。每说一次，她对你的好感度就会降低 1。

以上就是这份资料的全部了。冰风谷 2 和更多更好玩的设计在召唤我。你可以一起讨论这些资料，我的邮箱地址在资料开头就写着了，或者你发到论坛上也可以。不过我觉得邮件更快一些。

下次见。

Chris Avellone @ BIS

辐射圣经：七

也许是 2002 年 7 月 29 日



辐射七宗秘密

这是第七份辐射圣经，如果你从前有几份没看过，你可以打开黑岛的主页（www.blackisle.com），把页面拉到最下面，点击 “更多新闻”（或者你用关键字“辐射”搜索也行）。最先的三份已经整理合并成为“辐射圣经:零”，第四、五、六份则是独立出来的。

对于你们那些以前没看过这些资料的人，“辐射圣经”其实就是把辐射 1 和辐射 2 的背景资料等等编辑到一份文件中，以方便爱好者们更好地了解辐射。这些是完全免费的，请不要用于谋利。这份资料里有些东西很粗糙，所以如果你发现了什么地方有错或者是你想对于某个方面了解得更多的话，给我的邮箱 Cavellone@blackisle.com 写信，告诉我该做些什么。我不能保证我会马上一一给你们回信，但是我找时间做的，当周末来临的时候。

这份资料包括了辐射的七宗秘密。也许不是那么惊人，但至少你可以看一看。

谢谢对辐射的支持。

Chris Avellone@Blaque Aisle Stoodios

七宗秘密

这份资料包含的内容有：

1. 关于死亡爪 Deathclaw 的最初构思。
2. 闪光之地 Glow 这个名字的起源。
3. 地穴 Burrows 到底在哪里？这正是你将要知道的。
4. 环境保护署 EPA 在辐射 2 里面真正的位置，如果我真的能找到这方面的资料的话。
5. 辐射里死亡爪 Deathclaw 的真正起源。
6. 在辐射 1 里负责设计 Tim Cain 的爆炸头的人。
7. 俄罗斯和波兰之间的区别。我猜大概是语言上的区别吧。

写在前面

嗯……我在编这些资料之前总要说几句，这些几乎和上次说过的一样，所以你们扫一眼就行了。

1. 重申一次，任何对于辐射圣经的问题或建议请发到 Cavellone@blackisle.com。但是，在你发邮件之前，请先读读下面的第 2 条，以及那个后面的“我不能回答的问题”。

   但是，在你发邮件之前，请先读读下面的第 2 条，以及那个后面的“我不能回答的问题”。

2. 该把哪些资料放进圣经？贴近辐射的五十年代的好音乐、你比起电脑游戏为什么更喜欢辐射桌面游戏、关于辐射里事件的问题，以及关于哪些资料更受欢迎的意见，都可以发给我。但是也有一些问题我无法回答的，因为我很忙，也因为我讨厌这样的问题：

   - 让我给这个游戏给出攻略或提示。如果你需要一份攻略或提示的话，你到黑岛的论坛上去：http://feedback.blackisle.com

     把问题贴出来。在 15 秒之内，肯定就会有人回答你的问题的。当然这些回答可能是假的或是讽刺你的话，比如“傻瓜”或是“白痴”之类的，但你一定可以找到答案。所以到那里去吧。

   - 提供技术帮助。如果你的辐射安装盘或别的 Interplay 游戏出了问题，请你和 Interplay 公司客户服务站联系：

     游戏安装中的问题：

     support@interplay.com

     别的 Interplay 公司的产品的问题，请找：

     orderdesk@interplay.com

   - 辐射 1 和 2 之外的问题。我不能回答关于辐射 3 的问题。并没有什么辐射 3 在制作中。我用 Josh Sawyer 的生命发誓我再也不回答这种问题了，所以别再问我这个。

   - 辐射的同人小说或辐射迷自己构思的资料。

   - 要我提供关于博德之门、冰风谷 1 或 2、异域镇魂曲以及黑暗同盟等的攻略、提示等等。

3. 谢谢每一位给我发来音乐的人——如果你有什么好的曲子，请发到上面那个地址给我。我仍然在寻找新的音乐。

4. 我有一大堆问题等着去回答。如果你在这份资料里没找到你的问题（特别是最近才问的），并不是我忘了给你回答，只是我没时间去做，因为，我真的非常、非常、非常忙！

大赢家 Big Winners 和寒冬 Big Winter

我知道上次我提议给那些对寒冬 Big Winter 有兴趣的人准备了一份奖励，但是到现在我还没有把那些回答整理出第一名来，主要是因为我的 Outlook 选在上个周末罢工了。我会把回答整理好的，但不是现在。

砸在脸上的馅饼

欢迎朝我扔馅饼，如果你真的找到我的错误的话。这个版面会定期出现，不用担心没机会砸我……

1. 有个叫做“Whatever”的家伙给我发了下面这封邮件，指出在上一份圣经里我在“俄罗斯”网站上的错误。

   > 我只是想告诉你在辐射圣经：六里犯的一个错误。
   > 第 10 点
   > 第 7 行
   > 第 14 个单词
   > “因为那用的是俄文。”俄文？这是个波兰网站，我重复一次，波-兰！如果你认为这是俄文，那你一定从来没见过俄文字母。我很生气后果很严重，因为我是个爱国者。如果你还要问我是什么国家的我一定要杀了你，砍下你的脑袋，淹死你，绞死你，把你大卸八块后和菠菜大蒜一起煮！再加上薄荷！
   > 好了，现在我爽了（以上只是读到那个错误时的正常反应）。我建议你立刻把这个错误改正过来，然后把修改后的版本发到官网上去。我表达得够清楚了吧？（修改下辐射 2 里纳瓦罗 Navarro 英克雷 Enclave 警卫的台词，我想你应该注意到了。）
   > 谢谢。
   > 惩罚：暗黑破坏神 2 比博德之门好玩！”

   所以我在这里做个修改……伙计们，我想你们俄罗斯人一定也很不爽。

2. Saint Proverbius 认为有一小段历史有错误：钢铁兄弟会 BOS 没有在迷失小山掩体 The Lost Hills bunker 下面掘地洞，他们给掩体做了一些修改，但是没有往地下挖更多的隧道。所以请原谅我在以前的资料里提到的这方面的内容。别再说我什么了，继续往下看，别老盯着这里。

3. 上一份辐射圣经里提到的环境保护署 EPA 的资料其实只是两份文件中的一份，另外一份是 Jason Suinn 设计的，他最后没有把文件传给我。现在我找不到那份资料了，所以我只能把它放到以后再找。那里面有提到一种复活节彩蛋药品，一个疯狂的科学家在人身上做实验，以及一个被充满着陷阱和变种动物的迷宫保护着的实验室。

一些问题

这里只有一点问题，不是很多。如果你没看到你的，请等下一次吧。

Ashmodai 的一个问题：

1. **如果我不在你的邮件拒收名单里，那就看看我的问题吧：辐射 1 里谁设计的 Tim Cain 的形象？它是不是被用在游戏里作为彩蛋的作用？或者只是设计者浪费的一些开发时间？**

回答：

Chris Jones，我想是他。他是辐射 1，辐射 2，奥秘，以及现在 BIS 的 Jefferson 计划的设计员。据我所知，有天他闲着没事，然后就看到了 Tim……他那时正想给角色加点生气，使他与众不同。

Kefir 的问题：

2. **在你的辐射圣经里写着，FEV 使僵尸 Ghoul 和超级变种人 Super Mutants 失去 le 生育能力，但在辐射 2 的破碎丘 Broken Hill 里，在老僵尸之家 Old Ghoul's Home（或者是别的什么地方），住着赛特 Set 的儿子。赛特 Set 是个僵尸 Ghoul，不能有儿子的，那么 FEV 真的能导致不育吗？（或者这只是个玩笑？）**

回答：

根据设计员 Colin McComb 所说（他是个牛人，因为他设计了异域惊魂曲，并且住在底特律），泰丰 Typhon 是赛特 Set 在变成僵尸 Ghoul 以前所生的儿子，然后根据剧情需要赛特 Set 就不育了变异了等等。

同时，因为那是破碎丘 Broken Hill，你最好无视那里发生的任何事情，除了反变种人组织及其任务，商队和查德 Chad，和联合军 Unity 有关的消息，以及马库斯 Marcus。那里没有会说话的孢子植物，没有老僵尸之家 Old Ghoul's Home，没有财宝猎人，没有僵尸 Ghoul 被车撞到，没有蝎子智力测试等等。至于山岭军事基地 Sierra Army Depot 的一些事情（包含新消息的全息磁盘，天网 Skynet 的“名字”等）也一样。我想我该列张将要放弃的一些没什么联系的事件清单，因为它们好像把人关在罐子里把血浆都要挤出来一样痛苦。

现在让我们谈谈死亡爪 Deathclaw。

死亡爪 Deathclaw

死亡爪 Deathclaw 进化了。辐射战略版里你可以使用它，因为它们变得不再那么具有危险性，而且有了自己的意识。或者，设计者们认为他们需要死亡爪 Deathclaw 加入这个游戏，于是死亡爪 Deathclaw 就加入了你的队伍。谁知道呢。

首先，死亡爪 Deathclaw 的设定来源于废土里的“暗影爪 Shadowclaws”。它们躲藏在游骑兵基地 Ranger Base 附近的矿山里。它们生命力强，形象恐怖，能把你吓得小心肝扑通扑通乱跳。



在 Scott Campbell 最早的构思里（那家伙编写了辐射 1 的剧情，还设计了别的许多 NPC），死亡爪 Deathclaw 应该长这个样：

它长得和现在我们所见到的死亡爪 Deathclaw 不是很像。

此外，辐射 1 里死亡爪 Deathclaw 的出现是一个十分可怕的故事，包含着不为人知的黑暗。一个肮脏的秘密，在黑暗里埋了很久……现在该是让真相被揭示的时候了……真相只有一个……

很久很久以前，某些人，在某个地方，认为一个“被遗忘的国度”的战斗游戏会是个好主意。但是它没有被实现。许多粘土模型被天才的 Scott Campbell 做出来，就是他制作了辐射 2 里的许多人头像。顺便说一下，

我怀疑辐射里并不是所有的人头都用“粘土”制作的，而是真正的人头上盖了石膏。当然，这会放在以后的资料里说。

如果你很期待后面的故事，你还是去买本白色封面的第二版龙与地下城怪物资料大全，在那些图片里，你会发现（可能，也许）死亡爪 Deathclaw 最早到底是什么样的。当到了辐射需要一种令人厌恶的怪物的时候，原来那个粘土模型就有用了。于是死亡爪 Deathclaw 诞生了……

如果你第一个找到了死亡爪 Deathclaw 最早图片并给我发邮件，你就能进到我的“大赢家”名单里。尽管这份名单从上次寒冬 Big Winter 的问题开始就没有再更新过了……

现在，把你的死亡爪 Deathclaw 从龙与地下城的世界里找出来吧。不会有太大不同，毕竟它们来自同一个原型。

狗肉 Dogmeat 或者……？

另外一个秘密：据辐射 1 的设计员 ScottBennie（他设计了哈勃城 Hub 的中心部分，包括蜥蜴鲍勃 Iguana Bob 一家，杰克 Jake 一家，以及盗贼公会 Thieves Guild 的部分，还有大教堂 Cathedral 的上层）说，狗肉 Dogmeat 原来叫作“狗屎 Dogshit”，以下是他的原话：

> Scott Bennie：我想出了“狗肉 Dogmeat”这个名字，它原来是杰克 Jake（哈勃城 Hub）的狗，最早叫作“狗屎 Dogshit”（这个称呼叫起来更爽），后来 Tim 还是 Chris 把它改了现在这个名字。

辐射世界里从未有过的：地穴 the Burrows

我扫描了一些关于“地穴 Burrows”的资料文件上来给你们那些对于辐射世界背景有很大兴趣的人。这个地点和毒蛇部落 Viper 以及豺族 Jackal 一样，从未应用在辐射 1 里面，它由 ScottCampbell 和 Brian Freyermuth 设计，现在坐舒服点，泡杯茶，然后开始吧。

显然，这些资料是扫描的。为什么？因为我不想像以前的毒蛇部落 Viper 和豺族 Jackal 一样手打出来，又把手指敲得红肿。

这个地区的产生原因至今不明。我知道西部科技 West Tek 被称为 FSEF，在 ScottCampbell 最早的设计文档里，从欧米茄基地 Base Omega 到军事基地 Military Base。（我会试着在下次圣经里把 Scott Campbell 最原始的辐射事件年表文件列出来，你可以看看它是怎么变成后来那个样子的）也许我会因为列出这些难懂的术语而挨骂，但是我也没办法。

为什么不把地穴 Burrows 应用到游戏里？听听 TimCain 的原话：

> Tim Cain：这个地区是早期一个设计员制作的计划之一。尽管它的构思几近完成，我认为它的内容和我们的辐射世界观不大一致，当然我是指它在游戏里的风格和感觉，而不是艺术上的。所以我最终没有把它加到游戏里面，有一份全息磁盘里装着这个地区的所有资料。

感谢 Tank 提供的资料。

> 地穴 the Burrows
>
> 类型：
> 一个以种植和打猎为生的小型动物组成的团体。
> 描述：
> 地穴 Burrows 是六十多年前从 FSEF 实验室逃脱的变异动物组成的团体。它由许多小型的，长得很像浣熊的动物组成。这些动物能说流利的英文，拥有很高的智力。它们把它们自己的小团体建造成为自然和人类之间的联系人。
> 地穴 Burrows 里的动物们建造了两个家。一个是砖筑的，立在地面上。他们聚集在一颗巨大的死橡树上，把它当成城市大厅。因此被称为高层居民 Top-Dwellings。
> 这是最中央的一圈。在外围半圆形的村落第一眼看上去跟土地一样。这实际上是洞穴 Dens，村子的“另外一半”住的地方。这些包括一个入口（常常被伪装起来），它通往地下的洞穴。这些房间通常都很混乱而粗糙，并且满是各种奇怪的东西。
> 半圆村落的背后是河，村子种植的地方。那里长着各种东西。洞穴 Dens 的住户们往往也是优秀的猎人。
> 地穴 Burrows 附近的环境长着茂盛的植物，至少和荒野的其他地区比起来很茂盛。这是因为有河流过。也因为这个地区原来就远离核弹爆炸点，不在爆炸范围内。这里的植物大多是树，因而可以在炎热中存活下来。
> 背景：
> 尼尔斯卡 Neres-Ka，这些变异动物的领袖，带着他们经过漫长艰苦的旅途逃离闪光之地 Glow，最终在 2101 年的冬末来到这块美丽的绿洲。他们很快建立了营地。
> 过了一阵子，这些动物都很安份，热爱和平。它们的本能占了上风，这明显是个意外。他们开始成为技术娴熟的猎人，并且变得越来越聪明。他们从闪光之地 Glow 里带出来一些设备和古老的文件，使他们学到了

更多的新东西。他们甚至把自己命名为斯兰特部落 the Tribe of the S'Lanter，不再知道或者记得他们曾经是一些浣熊。（斯兰特 S'Lanter 在他们的语言上代表着同族。）

开始时他们把自己的房子建得和人类一样。尼尔斯卡 Neres-Ka 知道他的“族人”记得许多人类曾对他们做过的事，但他没有把地穴 Burrows 建成人类城市的模样。尽管建筑外表和人类的相似，但内部完全不同。尼尔斯卡 Neres-Ka 鼓励他的追随者们接受他们人格中动物的那一部分，因此许多房子里都留着树叶和树枝，一直到今天。

他们对于自己生存的环境很好奇。他们派出一些小队到外部的沙漠里堪探，2106 年，一小队斯兰特 S'Lanter 遇到了一些从战场上撤退的人类（这些人类后来成为了豺族 Jackal）。在看到这些动物的时候，那些人开火了。只有几个斯兰特 S'Lanter 逃了回去。

这是同其他种族间的第一道裂痕。大半动物都打算保护自己对抗那些人类，他们建立了洞穴 Dens。他们还在四周的丛林里设下了各种陷阱。但是有一部分浣熊留在了地表，他们是坚持科技的那一部分，而另外那些还保留着动物习性的浣熊则躲进了地下。

当然，他们对于生活环境的选择并没有使斯兰特 S'Lanter 发生分裂。尼尔斯卡 Neres-Ka 仍然是他们的领袖，但是这些动物基本上还是有自主权的，只要他们的行为不违反原则性规定。最基本的一条就是斯兰特 S'Lanter 不得伤害或杀死族人，除非对方对自己实施了罪行。但这并不表示禁止相互间的比武。

财产归集体公有。斯兰特 S'Lanter 把自己的“家”当成私人领土，任何未经许可进入“家”的行为都会被报告给首席会议 Head Council。罪犯会被流放直至下次月圆（一个月）。没有人和他说话，或是承认他的存在。这条法律从 2108 年起执行，因为当时有两个斯兰特 S'Lanter 在“家”里打架。

无论如何，日子一天天过去。斯兰特 S'Lanter 变得越来越有“民族自豪感”，他们的部落在慢慢长大。有些陌生的人类迷失方向走进了丛林，但都被这些地下居民们赶走或是直接杀死了（通常是后一个结果）。于是地穴 Burrows 在人类口中成为一种传说。没有人可以确认他们是不是真的存在，但是关于这种智慧生物的故事在荒野中流传开来。

2120 年，尼尔斯卡 Neres-Ka 死去。地穴 Burrows 在一个清晨，在这位领袖的葬礼上朝着天空嚎叫。后来每当有族人死去，斯兰特 S'Lanter 都会在葬礼上唱这个清晨他们唱的这首歌。

尼尔斯卡 Neres-Ka 死后，他的儿子，米尼什 Minishen，接替了他的位置。新的领袖一直统治到 2140 年，然后退休，由他的女儿瑞娜 Rinar 继任。

在我继续说历史之前，必须要先说一下斯兰特 S'Lanter 的宗教信仰。那些“老一辈 Old Ones”并没有把他们在试验基地里的经历告诉年轻一代。他们只是简单地告诉年轻人他们来自“the Glow”。（取这个名字是因为有一个老头在回忆过去的事时唯一记得的就是地平线上有一道明亮的光。）老人们告诉他们的孩子忘掉闪光之地 Glow，因为现在他们的家就在这里。

但是当尼尔斯卡 Neres-Ka，最早那些从实验室中逃出来的幸存者中唯一还活着的，死去之后，年轻一代开始寻找他们从何处来。他们读到了老一辈留下的旅行笔记，读到了在战前留下来的书，但没有找到任何线索，除了得知闪光之地 Glow 就是他们来的地方。

对于斯兰特 S'Lanter，2130 年的冬天特别寒冷。如同我们所知的，长冬 Great Winter 笼罩了荒野的所有地区，斯兰特 S'Lanter 同样也没有什么东西可以依赖。绝望开始蔓延。最后，米尼什 Minishen，他们的首领，意识到必须做点努力来为部落寻找出路。于是他编造了“光之信仰 Riligion of the Glow”。他告诉他的追随者们在光里存在着神。正是这些神制造了他们。他从他们的历史中翻出能扯得上关系的资料，给族人们看老一辈的笔记里提到的“主教 Master”，以及 “主教 Master”是如何制造他们的。

当核冬天结束的时候，米尼什 Minishen 知道后面还有很长一段难熬的时间。因此他继续宣传他的宗教，告诉人们是光之神 Gods of the Glow 在帮助他们活下去。在随后的 30 年里，这种说法被一代代传了下去。

只有米尼什 Minishen 知道他的宗教是假的。他在 2050 死去时，把这个秘密带进了坟墓。从来没有人提出米尼什 Minishen 是在说谎，因为那些去寻找光之神 Gods of the Glow 的人没有一个回来。

时间转到 2061 年，1 代的玩家离开避难所那一年。在这段时间里，有一伙高层居民 Top-Dweller 想要查明光之

神 Gods of the Glow 的真相，他们出发去寻找祖先来的地方。
最后他们找到了。由于实验室里的辐射十分强烈，他们基本上都死了。只有一个人活着回去。
他回去之后就立刻被隔离了，以防他身上有毒的辐射，最后他还死了。死之前他报告说，“那里没有神，只有死亡……”
这显然引起了轰动。现在这些地穴 Burrows 又一次分裂了，但这一次也许会直接导致战争。那些地底居民 Den-Dweller 比他们地面上的亲戚们更加好斗更凶狠。他们始终相信有神的存在。而高层居民 Top-Dweller，这些智力更高一些的生物，则相信逃回来那个斯兰特 S'Lanter 的话，开始认为并没有什么神存在。

统治者：

瑞娜 Rinar，尼尔斯卡 Neres-Ka 的孙女，她住在通往巨树 Great Tree 的入口后面的小房子里。（就在花园的末端）她有九个子女，并且很宠爱他们。（也许根据设计该把这一点改一下。）

居民：

这个群体由两部分组成，地底居民 Den-Dweller 和高层居民 Top-Dweller，。他们彼此之间如同兄弟一般相亲相爱了六十多年，但现在在宗教上的分歧让他们之间的关系越来越紧张。
两边人都尊敬着他们的领袖，她也是唯一还能把分裂的两方系在一起的纽带。
他们大多都不信任人类，尤其是地底居民 Den-Dweller。但如果有人能通过这些地下的居民，直接同高层居民 Top-Dweller 交流并不会太困难。这些上层居民们的文件里提到人类都是魔鬼，但他们自己很怀疑这句话是不是真的。他们一直很好奇。

武装力量：

地底居民 Den-Dweller 装备着小刀、爪子、牙以及小型的矛。他们通常一队人外出打猎。那里没有“警卫”，如果有紧急情况发生，所有地穴 Burrows 的人，不论老少，都要战斗。

重要的地区：

巨树 the Great Tree：它被拿来当成会议大厅、酒馆和娱乐表演场所。这棵死树的中央空出一块地来作为比武的场地。这棵树还由别的一些部分组成：在会议厅的后面是三间房子。其中一个是图书馆，装满了书和各种资料。还有一个是用来做研究的，里面有一些有趣的设备。第三间房子是一间光之神的神殿。那里面是杂乱的笔记和一个祭坛。
花园 the Garden：一个花园，在巨树后面。

重要的人物：

瑞娜 Rinar，斯兰特 S'Lanter 的首领。
凯莉雅 Kally-Ya，瑞娜 Rinar 的子女之一。
米克 Mek，地底居民 Den-Dweller 的卫兵，他就是从闪光之地 Glow 逃回来的那个人。

当前形势：

地穴 Burrows 分裂成两块。一边是仍然信仰光之神 Gods of the Glow 的，另一边则是怀疑光之神 Gods of the Glow 存在的。双方关系变得很微妙。

当角色第一次进入时：

在四周的丛林里有许多陷阱以阻拦陌生人，当然也有许多种躲开陷阱的办法。但即使玩家通过了陷阱，接下来还要面对四个地底居民 Den-Dweller 的伏击。然后会从另外一边冲出来两个高层居民 Top-Dweller，，他们是来帮玩家的忙的。在战斗开始之前，会有一个声音响起来，叫着“停止！”，然后瑞娜 Rinar 出现了。
她先惩罚了双方，因为他们打算互相残杀。同时她仔细观察着玩家，看到玩家不是变种人 Mutants，她就会让玩家去巨树 Great Tree。
一个高层居民 Top-Dweller，被指派来当向导。玩家不得偏离他该走的路，如果玩家乱走，地底居民 Den-Dweller 就会攻击玩家。（这个时候玩家当然就只能屠城了）
到达巨树 the Great Tree 之后，寻找闪光之地 Glow 的冒险任务开始。

冒险任务：

- 寻找闪光之地 the Search for the Glow：

  当玩家第一次进入村子的时候，这个任务就启动了。瑞娜 Rinar 告诉玩家他们面临的麻烦，以及玩家是六十年来第一个同斯兰特 S'Lanter 进行交流的人类。但现在是紧急关头了。她告诉玩家部落的分裂，以及玩家必须去寻找闪光之地 Glow。

  当问到为什么是他，而不是一个斯兰特 S'Lanter 去执行这个任务，瑞娜 Rinar 把他带进房间，带到桌子后面，给他看一块秘密的面板。她从那里取出一份旧日记，由尼尔斯卡 Neres-Ka 亲手记录的。有几页丢失了，但是里面提到在以前那些实验中人类是斯兰特 S'Lanter 的统治者。它提到了武器，以及别的类似的东西。瑞娜 Rinar 认为里面所提到的人类就是斯兰特 S'Lanter 所认为的那些"神"。她希望玩家把证据带回来给她，以阻止地底居民 Den-Dweller 向他们的同胞宣战。

  为了给玩家带路去闪光之地 Glow，瑞娜 Rinar 指派了一个地底居民 Den-Dweller 给他当向导。这个地底居民 Den-Dweller 也是为了去那里确认是不是真的没有光之神 Gods of the Glow。

  玩家可以把凯帕 Chi-Pa 的笔记带回去作为证据，或者别的东西也可以。（一张磁盘，或别的什么）如果他做到了，斯兰特 S'Lanter 就会把他当成朋友。高层居民 Top-Dweller 会给玩家忠诚，而地底居民 Den-Dweller 则会给他尊敬。

  注意：

  如果玩家没有带着证据就回到地穴 Burrows，他会被放进去，询问他的进展。他会得到食物。

  下面的这些任务可以发生在玩家第一次进入后的任何时候。（换句话说，你必须去和每个地穴 Burrows 居民对话，才能接到抓住兽灵 To Catch a Wisp 的任务。）

- 樵夫的妻子

  瑞娜 Rinar 的儿女之一，凯莉雅 Kally-Ya 失踪了。目前这件事还没有被认为不太寻常，但别的人找到了她最后出现的地点。那块地方有打斗的痕迹，似乎发生了激烈的战斗。地上还有脚印。人类的脚印。

  瑞娜 Rinar 认为有某些人类躲过了陷阱和卫兵把凯莉雅 Kally-Ya 抓走了。她已经派出两个斯兰特 S'Lanter 猎人去搜索，但这两个人同样也失踪了。她认为玩家可以找出这件事的真相。

  当玩家来到事件发生地，他看到了足迹，干了，但还很清晰。（因为很久没下过雨了。）如果玩家有什么追踪技能的话，他会认为那是人类的脚印……但是有点奇特。

  不管怎么样，如果玩家跟着脚印走下去，他会来到河上的一座木桥。玩家或者 NPC 同伴里会侦测陷阱技能的会发现桥上绊脚用的细钢丝。如果没发现，玩家走过时会失足，桥会翻倒，让他掉进河里。如果到了河的对岸，玩家还要经历一大堆各种各样的陷阱。这是因为设陷阱的人是一个老幸存者的后代。

  在你为这件事情困扰之前，先说一下这个任务的背景：

  一个很老的幸存者，叫作比尔·哈奇 Bill Hatch，被病毒稍微变异了少许（所以仍然是人类，但留下的足迹与人类稍有不同）。他住在河的另外一边。他的祖父是核战中的幸存者，在河边的森林里建造了自己的家园。（比尔 Bill 的父亲绑架了一个豺族 Jackal 的女人，然后就有了比尔 Bill）。

  比尔 Bill 完全是个疯子。自从他的双亲死去，他的精神就开始不正常了，随后他又被一只变异甲虫咬过。尽管他活了下来，但病毒留在了他的体内。

  比尔 Bill 知道必须延续他的血脉。大概三年前他从迦克镇 Junktown 绑架了一个矮个子变种女人，这女人后来死了。

  带着悲伤的比尔 Bill 有天早晨出去打猎时遇到了……凯莉雅 Kally-Ya。他悲伤地绑架了她。那时候他把她当成了自己原来的妻子。

  那块地区四周的陷阱是比尔 Bill 的祖父设置的（为了挡住那些该死的 Liberal 自由分子……比尔 Bill 把这句话记了下来，尽管他不知道 Liberal 自由分子是什么东西。）。比尔 Bill 把这些陷阱保养得很好以保护自己，抵抗任何未知的恶魔，比如 Liberal 自由分子。他认为恶魔就在他附近。

  偶尔碰见比尔 Bill，玩家可以和他对话一会儿，但比尔 Bill 多半会和玩家战斗以保护他的"新娘"。在

他的房子里，玩家能找到子弹和一些武器。

- 抓住兽灵 To Catch a Wisp

有某些东西在偷小孩子。那些变得很迷信的斯兰特 S'Lanter 认为是一只残忍的怪兽带走了他们。它存在的唯一迹象就是人们找到了一个破碎而凌乱的地方，似乎发生过剧烈的战斗。(即使是小孩子，也仍然是凶猛的战士)。但是，从来没人发现过任何痕迹，以及气味之类。他们把这只怪兽称为兽灵 Wisp，并流传出许多关于它的传闻。夜间开始禁宵，地底居民 Den-Dweller 也开始在河边设置更多的陷阱。

最近一个失去自己孩子的母亲请求玩家寻找她的孩子。

在调查了怪兽最后一次出现的地区后，玩家将会发现折断的树枝等等，表明这里发生过战斗。深入的观察只是发现这场战斗完全掩盖了原来的痕迹。(那些没有接触过人类的斯兰特 S'Lanter 是不会知道在打猎的时候玩小把戏的。他们只在打猎的时候才知道使用潜行，逃命的时候就不懂得用了。) 并发现那块地区的周围散落着一些衣服碎片，这是原来那些斯兰特 S'Lanter 没有注意到的。这些衣服碎块上面有袭击者的标志。只要玩家遇到过豺族 Jackal 的人，就能认出来同样的标志。

如果那个时候玩家还从来没有遇到过豺族 Jackal，他就回去把碎片交给瑞娜 Rinar。如果是交给别的斯兰特 S'Lanter，他们只会耸耸肩说那大概是人类用的东西。他们最多建议留意一下人类的宿营地。

如果是交给瑞娜 Rinar，她会说如果真的是人类绑架了那些孩子，那就有人要流血了。

迦克镇 Junktown 和哈勃城 Hub 都认识豺族 Jackal 的衣服标志。

一旦进入豺族 Jackal 的营地，玩家完全得不到什么信息。唯一能确定的是豺族 Jackal 没有小孩，但是他们知道谁有。似乎有某些人雇了一个叫丁骨 T-Bone 的豺族 Jackal 去探寻传说中住在散发着辐射线的火山口南方的“动物人”。到了那里，丁骨 T-Bone 遇到了一个离开河很远的小孩。从那时起，他和一些小偷躲过那些陷阱，偷走了许多小孩。他们以为这些动物只是动物。(小孩们在他们成长过程中只会说斯兰特 S'Lanter 的语言，只有当他们成年并且记忆力好的才能从老人们那里学习英语。)

丁骨 T-Bone 告诉玩家他们把那些小孩卖给一个长年在荒野上来往的商队。这个商队属于一个自称为伟大的菲尼亚斯·泰勒·巴纳姆 Great P.T.Barnum 的男人。这个商队由数个“展览”组成。(如果玩家对于丁骨 T-Bone 偷走那些小孩很生气的话，他可以杀掉丁骨 T-Bone，而且不会引起别的豺族 Jackal 注意。这件事不错。)

通过散乱的信息，玩家终于找到通往商队的路，并遇到商队的主人。这个主人的奇特经历如下：他家里世世代代都经营着一家马戏团。甚至在核战之后，他的祖父还教他的父亲如何经营马戏团。因为这个老人相信总有一天世界会安定下来，那时人们就会重新需要娱乐。他们一家在避难所住了一段时间 (他们和哈勃城 Hub 的居民来自同一个避难所。)，最后定居在哈勃城 Hub。在那里，巴纳姆 Barnum 的祖父建立了一家夜总会，装满了魔术师和别的娱乐表演。然后，他的父亲接任了这项很有前途的事业 (在哈勃城 Hub 这家夜总会也确实很出名)。但是巴纳姆 Barnum 知道自己不同，他想去旅行，去见识这世界。于是他买了一家商队，进入荒野。

他收集到一些东西，也有了一些自己的手下。(用巴纳姆 Barnum 的原话说：“每分钟都有婴儿出生。”) 他居然是带着几个舞女，一些杂技演员以及别的类似的人一起出发的。而且过不久他就干得很好。(尤其是同可汗帮 Khan 的交易，因为他们对他的舞女十分着迷。) 起初他的事业进展得很顺利，但过了一段时间之后，那些表演者们开始离开。

最后他被一个人扔下，和他那些变异后的动物，还有关于他的那些传言。当他从人们那里听到“动物人”的传说时，他正带着挫折感回到哈勃城 Hub。人们说，那些是奇怪的生物，居住在南方那些带着辐射的地穴里。据说这些外表是动物的生物可以像人一样说话，用武器狩猎。很少有人活着从那个地方回来，那些回来的也说不清楚他们到底见到了什么。当巴纳姆 Barnum 问他们的时候，每个人都只是耸耸肩。每个人都有自己的家庭要养活，要时刻警惕各种变异生物，要努力生存下去，谁有空管那些傻不拉叽的动物呢？

(注意：这也是许久以来斯兰特 S'Lanter 一直没被人们真正发现的主要原因之一。人们有更大的问题要

解决，没人去理会这些动物。）

巴纳姆 Barnum 对于这些传说越来越着迷。他知道这些从来没有人注意过的事会让他出名。他花了一年时间收集信息，最后圈定了浣熊们可能生活的区域。他自己并没有足够的装备和力量去做这些，于是他找到一个认识的豺族 Jackal 并让他去捕捉这些传说中的怪物。

这就是他的故事。

当玩家找到商队的时候，发现巴纳姆 Barnum 是个偏执狂，但他手上有一把散弹枪。玩家可以说服他，可以潜行进他的营地，也可以让埃里克;Erik 直接干掉他。

如果玩家和他说话，巴纳姆 Barnum 会告诉玩家他的故事。但是他不会无条件把孩子归还给玩家。也就是说，玩家必须要给他更好的东西作为代价。（他打算把那些小孩展示给旅行者们看，那些人早就看烦了那些老鼠、蜥蜴之类的东西了。）据说有一只很稀少的红色蝎子住在洛杉矶附近，那正是他所需要的。据说在巴纳姆 Barnum 对"动物人"失望之后想要回哈勃城 Hub 去，但他的父亲需要那只红色蝎子的毒液来做东西，这个艰巨的任务就只好让他一肩承担了。很少有人能进入那片不毛之地后活着回来。如果玩家杀死了那只红色蝎子，巴纳姆 Barnum 就会把孩子们还给玩家。

当孩子们平安回家之后，即使那地底居民 Den-Dweller 也会对玩家付出忠诚，因为那些被拐走的孩子里面也有一部分是地底居民 Den-Dweller 的。那个交给玩家任务的母亲也会给玩家一些很棒的奖励。

以下的任务只有当玩家把"神"不存在的证据带回去以后才会触发。

- 贸易渠道 the Trade Line：

  在玩家取得斯兰特 S'Lanter 的信任（至少有高层居民 Top-Dweller 的信任）之后，瑞娜 Rinar 会让玩家和人类开通贸易。但只限于和那些玩家认为不错的人类交易。

  如果玩家把这事告诉迦克镇 Junktown，他们不会感兴趣。唯一对这件事感兴趣的只有哈勃城 Hub，以及可汗帮 Khan。

  可汗帮 Khan 将会袭击村落试图把他们都干掉。如果玩家在这件事发生后回来，看到的只是废墟，以及一些幸存下来的斯兰特 S'Lanter。这些幸存者们一看见玩家就会开始攻击。（这些斯兰特 S'Lanter 将成为玩家的敌人，而玩家队伍里的斯兰特 S'Lanter 在进入村子后也会开始攻击玩家。）

不管怎么说，以上就是辐射圣经：七的全部了。你可以把支持我、反驳我、既支持又反驳我的意见发到这份资料开头的地址里或是 BBS 上。Email 会更快一些……即使是在我的 Outlook 出了问题的时候。

下次见。

Chris Avellon@BIS

这些白色的文字很有趣，警告，在未来，我可能会在所有的更新里留下秘密的消息。

辐射圣经：八

也许是 2002 年 9 月或是 10 月



辐射圣经：八

这是第八份辐射圣经，如果你从前有几份没看过，你可以打开黑岛的主页（www.blackisle.com），把页面拉到最下面，点击 “更多新闻”（或者你用关键字“辐射”搜索也行）。最先的三份已经整理合并成为“辐射圣经:零”，第四、五、六、七份则是独立出来的。

对于你们那些以前没看过这些资料的人，“辐射圣经”其实就是把辐射 1 和辐射 2 的背景资料等等编辑到一份文件中，以方便爱好者们更好地了解辐射。这些是完全免费的，请不要用于谋利。这份资料里有些东西很粗糙，所以如果你发现了什么地方有错或者是你想对于某个方面了解得更多的话，给我的邮箱 Cavellone@blackisle.com 写信，告诉我该做些什么。我不能保证我会马上一一给你们回信，但是我找时间做的，当周末来临的时候。

好了，这份资料包含了对辐射的设计员 Scott Bennie 的采访，一些问题的答案，环境保护署 EPA 的原始资料，狂暴而恐怖的核冬天，以前那个游戏废土的“续作”千钧一发，为什么那部康维雅拦截者 Corvega Highwayman 屁股这么大，一点关于原始部落 Primitive Tribe 的信息，新的脑筋急转弯比赛，上两次比赛的赢家，以及辐射世界中的一些随机事件。

谢谢对辐射的支持。

Chris Avellone@Black Isle Studios

DoonnerDie@sohu.com

写在前面

嗯……我在编这些资料之前总要说几句，这些几乎和上次说过的一样，所以你们扫一眼就行了。

1. 重申一次，任何对于辐射圣经的问题或建议请发到 Cavellone@blackisle.com。但是，在你发邮件之前，请先读读下面的第 2 条，以及那个后面的“我不能回答的问题”。

   但是，在你发邮件之前，请先读读下面的第 2 条，以及那个后面的“我不能回答的问题”。

2. 该把哪些资料放进圣经？贴近辐射的五十年代的好音乐、你比起电脑游戏为什么更喜欢辐射桌面游戏、关于辐射里事件的问题，以及关于哪些资料更受欢迎的意见，都可以发给我。但是也有一些问题我无法回答的，因为我很忙，也因为我讨厌这样的问题：

   - 让我给这个游戏给出攻略或提示。如果你需要一份攻略或提示的话，你到黑岛的论坛上去：http://feedback.blackisle.com

     把问题贴出来。在 15 秒之内，肯定就会有人回答你的问题的。当然这些回答可能是假的或是讽刺你的话，比如“傻瓜”或是“白痴”之类的，但你一定可以找到答案。所以到那里去吧。

   - 提供技术帮助。如果你的辐射安装盘或别的 Interplay 游戏出了问题，请你和 Interplay 公司客户服务站联系：

     游戏安装中的问题：

     support@interplay.com

     别的 Interplay 公司的产品的问题，请找：

     orderdesk@interplay.com

   - 辐射 1 和 2 之外的问题。不过如果我心情好的时候，我可以回答一些关于辐射战略版的问题。我不能回答关于辐射 3 的问题。辐射的同人小说或辐射迷自己构思的资料。

   - 要我提供关于博德之门、冰风谷 1 或 2、异域镇魂曲以及黑暗同盟等的攻略、提示等等。

3. 谢谢每一位给我发来音乐的人——如果你有什么好的曲子，请发到上面那个地址给我。我仍然在寻找新的音乐。

4. 我有一大堆问题等着去回答。如果你在这份资料里没找到你的问题（特别是最近才问的），并不是我忘了给你回答，只是我没时间去做，因为，我真的非常、非常、非常忙！

5. Robbie 希望在新的资料里贴出他的网页链接：www.geocities.com/ashfordcity

我想做一份关于辐射的 MUSH/MOD/MUD/PNP/D20！

我想对于那些可能成为游戏开发人员的人，辐射的版权会是一个问题，在我回答之前，请你们先记着这些：

1. 这是我能找到的最好答案：坚持！
2. 如果你所做的一切都是免费的，你从未从中谋利，那它就不会侵害到辐射的版权。即使有，那也无关紧要。你可以找个智力高于 4 的律师好好咨询一下。

现在，这就是给你的回答：

我想做一份关于辐射的 MUSH/MOD/MUD/PNP/D20，可以吗？

> 这是官方的回答：①我们不能给你官方的正式答案，②这并不是说禁止，而是指“如果你想干，就要对此承担责任”。
> 迷惑了？让我来解释吧：
> 要给你官方的许可，我们就要签订协议，而黑岛是没时间做这个的。
> 如果你想使用辐射的素材资料，你必须要遵守商标法和著作权法，我们建议你去向律师咨询一下。
> 当然，这并非是官方的许可，但是只要你并不是想得到辐射的使用许可来获取利益或是侵害到辐射的版权，或是制作一些包含有侵犯辐射版权的游戏/MOD/等等，或是让人误解你已经获得了 Interplay 公司的使用许可（例如：“这就是 Interplay 的官方 MUSH”之类的句子），那就随便你爱干什么干什么去吧。
> 再说一次，我并不是给你一份官方的许可，这只是 BIS 告诉你如何去合理使用著作权。你必须知道，如果你侵犯了辐射的版权，你就必须承担责任。

总之，你可以使用辐射的相关资料，只要你敢承担一些知识产权上的责任。以上并不是给你一个“严禁使用”或是“许可使用”的回答，而是告诉你，“如果你使用了，你就必须承担责任。”

我希望我们能站出来说，“当然，“但我们没时间来签合同。在我看来，只要你遵守辐射的版权，并不从中牟利，也不让人误解你已经获得了 Interplay 公司的使用许可，那就没有问题。

部落的社会制度

David Camacho 从很早以前的资料里找到了一点关于部落的社会制度的资料，以下是他的说明：

> 在 2002 年 7 月 10 日的那份辐射圣经里，有人问到了部落的社会制度，特别是阿罗由 Arroyo 的。
> 其实有很多关于欧洲移民慢慢转变成当地土著的例子。我想有一个叫米斯基托的部落就位于洪都拉斯，他们的祖先是流浪到此的英国移民。他们说的是一种方言英语，并且以传统的渔猎为生。同样，在亚马逊一带也居住着祖先是德国移民的部落，他们说的是德语的方言，但一个真正的德国人已经很难听懂这种生涩的方言了。
> 我的印象中，在游戏里，放逐者 Vault Dweller 在荒野中遇到了一些人，并带着他们找到了阿罗由 Arroyo，他们在那里安顿了下来。于是这些人就组成了部落。那些人很可能是在核战时没有躲入避难所但最终幸免于难的一小部分人的后代。不管他们的祖先是谁，至少，他们最终仍然活着。
> 最后，我不知道这是否巧合，但是在加利福尼亚确实有一个镇叫玛丽博萨。

谢谢 David 的说明。如果还有人有更多的资料，请发邮件告诉我。

砸在脸上的馅饼

现在是挑错时间，有什么馅饼尽管朝我扔来吧……我说过，这会是一个固定栏目的。

1. Will Toraason 对于年表里纽约的核反应堆有不同的意见：

> 我不知道你是否仍然在更新这份资料，但是我对年表有点小意见：
> 2065 年 6 月提到纽约市的一个核反应堆“要达到临界点”。一个达到临界点的反应堆是很正常的状态，这表示这个反应堆的能量十分稳定（即中子的数量在每个原子的里面都是相等的……）。一个超出临界点而无法控制的核反应堆是十分危险的，这表示能量正在以超出寻常的速度积蓄，随后核燃料就会熔化，将裂变的各种放射性产物释放到外界，辐射一切生物。
> 所以你应该说：“在纽约市里有一个核反应堆正超出临界点，并开始熔化……”
> 消灭变种人 Mutants，
> Will Toraason
> 你友好的邻居兼核能源物理学家

谢谢你，Will。

2. 上次我没有找到环境保护署 EPA 的原始资料，但是我最终把它翻出来了。这是由 Jason Suinn 提供的资料：

> 地球保护署 Earth Protection Agency
> 这名字是以环境保护署 Environmental Protection Agency 搞的文字游戏。
> 描述：
> 这个地区大概是战前的一家工业废料处理厂，专门处理工业生产中产生的剧毒废料。在后来的战乱中，这个地方被放弃了。在被遗忘并废弃了许多年后，曾经安全储存着的化学物质泄漏出来，形成了一个巨大的废料湖。由于战争中被释放到外界中的辐射物质和 FEV 病毒，这个湖现在已经成为独一无二的“毒湖”。如果它只是一直在那个地方，那倒没什么问题，因为如果一个生物想要变异，它必须吃下这种有毒物质。显然任何一个正常的生物都不会想要把这种东西吃下去的。
> 现在医生 Doctor 出现了。这个自称是医生 Doctor 的人发现了这个湖的独特之处，他几乎是立刻就给自己的人生定下了目标：用这个湖和工厂中找到的化学物质做研究。我认为这个医生 Doctor 应该是那种儿时以折磨昆虫和动物为乐的家伙。（例如，把苍蝇的翅膀撕掉，踩死蜗牛，把罐子系在猫的尾巴上……）带着这样的目标，医生 Doctor 为自己制造了各种各样畸形的生物并把它们放到了荒野世界中。
> 实验室 the Workshop
> 这里是医生 Doctor 大部分时间呆的地方。它是由一间仓库改造的，有许多个小牢房和一些实验桌。医生 Doctor 就是在这里进行他的研究的。在沿墙修建的小牢房里，玩家会找到医生 Doctor 的实验成品（多脚怪 Centaurs，浮游特 Floaters，死亡爪 Deathclaws，还有？人类？）从对话中，玩家会知道医生 Doctor 就是这些怪物出现在外界的罪魁祸首。
> 湖 the Lake
> 这本来是一个很大的发光的湖，四周是堆得密密麻麻的桶，桶里装满了工业剧毒废料。这一区域放射性非常高，并且是通往实验室的必经之路。本区域就用以有的图形表示，可以加几个新的废料桶，或新的桶标签。
> 任务的设想
> • 我想医生 Doctor 应该也用他在桶里找到的那些废料制造毒品。或许就是新里诺 New Reno 的毒品来源之一。

很少或不要新的物品设计。医生 Doctor 成功制造出的这些毒品成瘾性极高，且对玩家伤害很大。可能是永久降低玩家的某项数值或来个搞笑的：立即成瘾，但玩家不是要更多的毒品，而是对串串蜥蜴产生无尽的欲望。还有复活节彩蛋药 Easter Egg Drug。这是一种可以消除别的劣药造成的伤害的药，如果玩家以前没有吃过别的药物，那它还能永久地增加一项属性。

- 当医生 Doctor 在实验室里时，玩家就有可能通过选择对话打开那些小牢房。那些生物会从它们的牢房里冲出来攻击医生 Doctor。
- 如果医生 Doctor 同外界有联系的话，或许玩家可以直接从医生 Doctor 那里买到一些药品，当然，有些药往往都有点被污染了。
- 可以设计一个引诱玩家进入的迷宫。医生 Doctor 把他的宠物们放养在那迷宫里。
- 英雄角色会发现医生 Doctor 的一些人类测试项目被锁在两个单独的牢房里。打开第一个牢房会放出一些心怀感激的村民，而第二个会放出医生 Doctor 的一些士兵。这些士兵都是些普通的村民，只不过他们变得更加强壮和敏捷，而且很疯狂。有点像大教堂里主教 Master 的那些疯狂的士兵。

以上就是地球保护署 EPA 的资料。就这么多。

死亡爪 Deathclaw

这回有两个人的答案正确。一个是关于死亡爪 Deathclaw 的另一个是关于核冬天的。关于死亡爪 Deathclaw 的大赢家是试着想象闪光的和欢呼的人群：

ANTHONIE WAIN

就这样，Anthonie Wain 是这次的大赢家，他的答案是正确的，泰拉斯奎巨兽 Tarrasque，他的答案可以总结为：

死亡爪 Deathclaw=迷你泰拉斯奎巨兽 mini-Tarrasque

至于其它发来答案的人，你们的回答也不赖。

大赢家 Big Winners 和寒冬 Big Winter

好的，我宣布有关核冬天的大赢家是：

MARK OTTOW

在所有关于核冬天的回信中，我认为 Mark Ottow 的回信最棒。

尽管他也只是和别的人一样提供了一些核冬天的资料，但是他十分迅速，而且十分耐心。注意我需要的不是一份“正确”的答案，而是一份说明。以下是 Mark 的回答：

> 在辐射圣经：六里你说你需要一份关于核冬天的详细介绍，如果我的信没有无聊到让你睡着的话，你会在下一段看到你需要的东西。这种东西是只有感兴趣的人才觉得有意思：
>
> 首先，我要强调一下我只是一名核战争的业余爱好者，而不是一个物理学家。我研究这个只是因为我喜欢这门科学，但是我所懂的也只是物理学的一些很基本的东西。
>
> 整个核冬天理论是在 1982 年由一个叫 Paul Crutzen 的德国科学家提出的，但是他的成果被另外五个科学家抢占了，他们的名字是：Turco，Toon，Ackerman，Pollack，Sagan。他们在科学杂志上发表的题目是核冬天：连续的核弹爆炸对全球的影响 Nuclear winter,global consequences of multiple nuclear explosions 的论文向学术界提出了今天你所知道的这个理论。无论如何，这个理论随后就被俄国科学家采纳，他们成功地使世界相信一场美国 VS 苏联之间的核战争只会使地球进入一个永远是冬天的冰河时代。在冷战期间，这个理论的提出也许是个很好的转机。当各国之间的关系十分紧张的时候，它提醒人们一场核战是多么可怕的事情。
>
> 很不幸，Sagan 等人提出的那份原始的核冬天理论在发表之时还存在不少漏洞（不过辐射系列倒没那么不幸，因为辐射用的理论是与时俱进的）。1986 年，两个美国的气象学家，Thompson 和 Schneider，在 Foreign Affairs magazine 上发表了他们的论文对核冬天的重新认识 Nuclear Winter Reappraised，引起全世界的关注。他们引用了一部分 Sagan 的研究小组提出的猜想里的漏洞，并且攻击 Sagan 个人说他的理论当中有明显的政治立场倾向（Sagan 在 1982 年之前是激进的反核能源者）。他们同样强调了那些俄罗斯科学家之前的研究已经修正了核研究测试数据，并说明了真正的核爆炸的影响会带来更好的结果。Thompson 和 Schneider 接下来提出了他们自己建造的气候模型，并得出结论：一场大规模的核爆炸会使整个世界的温度在几个星期内降低 20 华氏度左右，而不是像别的研究小组所认为的会使世界温度在几个月甚至几年内都降低 60 华氏度……只是几个寒冷而充满辐射的星期而已。
>
> 至于你的 50 年代的核工业理论，有部分是正确的。在老式的千吨的武器和新型的百万吨的现代热核武器之间有很大的差距，但这并不像你所想的那么简单。小一些的炸弹在爆炸之后一般可以向空气中释放出更多的物质（与炸弹大小相对），而且这些物质的尺寸也更大。但是这些东西并没有落到大气层当中，因为它们越多越大，就越容易受到地球引力的作用。而现代的那些大型炸弹却可以把它释放出来的物质蒸发成极细小的尘埃，并使它们在大气层飞扬得更高。
>
> 简单地举个例子，就像是爆竹和 TNT 炸药一样。当我们还是小孩子的时候我们在一起玩 Tom Thumbs 或是 Mighty Mites，点燃那些小小的引线并把它们炸开各种东西。我还记得我过去就很喜欢把爆竹和牛奶盒

> 放在一起，看它们在盒子上爆出一个个洞。如果你能想象得出那盒子发生了什么事情，你就肯定能明白我的意思。爆炸把它周围的纸撕成碎块，牛奶涌了出来。现在想象一下一捆 TNT 放在同样的一盒牛奶旁边并且引爆。牛奶盒整个蒸发了，牛奶一样，你的大部分前庭已经炸没了，看你站得离爆炸点有多远，可能腹部下的部分也没了。但是，根据物质不灭定律，所有的物质仍然存在，你不可能将一样东西从这世界上完全抹去……它只是被破坏得极其碎小，并且飞得很远，让你再也找不到它。
> 在一场大规模的核战争中也是一样。巨大的炸弹会使大气层产生又厚又长的尘埃云，而小炸弹则在低层的大气里产生薄而小的云。我想你应该能想得出来它们分别对气候有什么影响了吧。
> 当然，在地面上的爆炸（老式的炸弹都是要落到地面才会爆炸的）和在空中的爆炸也有所不同，不过我想你应该能知道有何不同了，所以我也不多说了。
> 希望这能有所帮助。
> AKA Mark Ottow

而且 Mark 还回答了许多我看完他资料后新冒出的问题，因此他还同时获得了最耐心奖。

其他人发给我的资料包括：

核战 1

来自 Rhombus

> 为什么辐射世界里没有长时间的核冬天是因为：
> 因为 50 年代他们还不知道核冬天这回事，所以根据 50 年代的理论，核战之后只有一片烤焦的大地和无数变异的生物。

棒极了！

核战 2

来自 Davie Camacho（就是提供部落资料的那家伙）

> 关于核战争，Nikolai Tolstoy 在 1980 年比喻过一场核战争带来的后果就像整个欧洲都染上瘟疫一样。同样，如果辐射的时间线偏离了我们时代氢弹的发展，核武器的破坏力应该比想象中的要小。相反，如果那些武器是更有威力的中子弹，许多物理性的东西都能保存下来，尽管一开始的辐射脉冲就能将爆炸区的所有生物杀光。至于说爆炸后的辐射问题，显然大家都看到了二战后人们很快就回到广岛和长崎重新生活。
> 另外要注意的是，核能源设施附近的辐射强度要远比西班牙和法国的自然辐射低，位于这两个国家内的放射性同位素铯和碘就是其国民发癌率极高的原因。很可能，这些同位素的活动将会在二十年或者更久之后才会恢复到安全的极别。还有很大一部分人仍然生活在乌克兰的核泄漏“污染区”，而且他们的成年人都很健康，当地的动物繁殖也很繁荣。
> 下面是我的问题：我和一些朋友认为游戏里的来福手枪是以银翼杀手里的迪卡德的枪为原型的。这是真的吗？

谢谢 David 的信息。至于那把枪，我找不到相关的资料，但是两者看起来确实很相似。

核战 3

Robbie Crash 提供。

> 我在读上一部圣经时看到你关于核冬天的问题。据我所知道的关于核战争的威胁，核冬天的理论几乎已经被放弃了。我这里没有完整的资料，只有一些引自探索频道上面的片断。
> 我最有印象的是他们说过如果要产生一次核冬天，必须让让处与冷战最高潮的美国和苏联同时引爆各自拥有的所有核弹，让那些核爆后产生的尘埃把全球包得严严实实的。如果是这样，核冬天也不再是威胁，因为地球上所有的生物都将在几个星期内死去，那些生命力比不上小强的生物甚至撑不了一个星期。
> 如果我找到了更多的证明，我会发邮件告诉你的。
> Robbie Crash

继续：

> 我上次给你发了邮件，这次我找到了相关的网页：
> www.ulib.org/webroot/books/national_academy_press_books/nuclear_war/war158.htm
> 这篇文章大意是说必须要有一场巨大的核爆炸才能产生核冬天。这场爆炸需要用到冷战中至少一半以上的核武器。一半核武器同时爆炸才有这个可能。我不知道辐射世界里有多少军火，所以我也没办法推测出那场核冬天有多严重。如果真的有那么“巨大”的爆炸，那辐射的世界地理也该发生极大的变化才对。
> Robbie Crash

核战 4

来自 Vipasnipa：

> 在辐射圣经：六里，你要我们帮你找产生核冬天的相关资料。我可以肯定地告诉你，核冬天是不可能的。因为 50 年代产生的核冬天理论只是一个理论。后来科学家们大多都赞同另外一个意见：一场大型的核战争能吹上天空的尘埃/灰尘/细微的物质总数，远不够遮盖整个天空，更不会明显地降低全球气温。
> 人们之所以仍然支持核冬天的理论，是因为五六十年代时政府用这个理论来让民众安心，让民众相信美苏之间不会爆发核战争。为什么政府要这么做？如果真的有核冬天发生，所有的生物都会死去，那么就没有人会想要一场核战争，全国人民在两国关系僵化时也不会过于恐慌而影响经济（人们过于担心自己和家庭的安危，无心工作）。
> 我希望这对你有所帮助，如果还需要更多资料，可以发邮件向我要。
> Vipasnipa，一个狂热的辐射迷。

谢谢，Vipasnipa。

谁是大赢家?可能是你!

现在我有一个新的问题给你们回答，第一个把正确答案发到 Cavellone@blackisle.com 的人将会成为下次的大赢家。这次的问题可能需要你们好好找一下答案了，但不会难的让你想自杀。

问题如下：

> Ink Spots 的歌，Maybe，并不是辐射 1 主题曲的首选。
> 至于原来的第一个选择，由于当时争议太大，于是我们很明智地放弃了它。
> 那么，我们原来首选的主题曲名字是什么？当然，原来的首选同样也是 Ink Spots 的歌。

访谈：针对 SCOTT BENNIE 的“13”个问题

在做这些资料的时候，我一直想试着采访一些辐射 1 和辐射 2（甚至还有废土，运气好的话）制作小组的旧成员。

Scott Bennie 是 Interplay 的老将了，大家都知道他参与了无数电脑游戏和桌面游戏计划，最重要的是，这家伙还参与了辐射 1 的设计工作。

以下是我向他的采访过程，我共问了“13”个问题。

1. 介绍下你自己。你到底是谁?

回答：

在下是 Scott Bennie，游戏设计老手，其实就是思维方向跟一般人不同而已。自从我 1981 年把我的第一份设计卖给 Dragon 公司之后，就开始了我的纸上 RPG 生涯。我是从 1990 年开始设计电脑游戏的。我参与了“指环王”，“城堡”，以及几乎所有 Interplay 带着星际迷航名字的产品。

我和 Dave Hendee 两人组成的设计小组，就是辐射开发人员的加拿大团队。当我看到介绍里加拿大被吞并的文字时，我窃笑并大叫了一声“没错！”，就跟别的爱国的加拿大辐射迷一个样。不过我秘密计划着告诉别人在加拿大发生的真实故事，和写狗肉 Dogmeat 的历史。

2. 你们这帮人是怎么开始制作辐射的?

回答：

Tim Cain 找我的时候，正好我刚刚结束了又一个版本的魔石堡 2，恰好有空，且离制作星舰学院还有一阵，于是我就跑去帮忙，并且制作了一些区域。我做的还是计划中后期的那一部分，但是我做得很认真。我并不是小组中的主要成员，但是我为我也是小组的一个成员而骄傲。

3. 你在辐射中都做了些什么?

回答：

我制作了哈勃城 Hub 的一部分（杰克 Jakes'，洛克西里 Locksley，蜥蜴鲍勃 Iguana Bob），大教堂 Cathedral 的上层，并且为武器伤害写了许多诸如“疼”之类的信息类文字。我还提出了“神秘陌生人 Mysterious Stranger”的额外能力 Perk。不过这只是很古怪的想法罢了，虽然我一开始是希望这个额外能力 Perk 会很有用的。

4. 你在辐射里面最喜欢的东西、地区、物品?

回答：

勒索蜥蜴鲍勃 Iguana Bob 的任务情节。Chris Taylor 设计了蜥蜴鲍勃 Iguana Bob 在游戏早期会收购食人者的

碎块。每当我去鲍勃 Bob 那里时我都在想“除了揭发他，我是否可以用这个来勒索他呢？”我以前从未在别的 RPG 里见过主角可以干这种事情，所以我同编剧写了这个情节。不幸的是，当我离开辐射的时候，这个情节没有用上，因为主角“必须”向警察揭发他，而这个时候 Dave Hendee（他负责哈勃城 Hub 警察局）正忙着整理他的一大堆素材。有句话说，屁股在鳄鱼嘴里的时候才去排干沼，而在任何电脑游戏计划中的“鳄鱼”都跟侏罗纪的鳄鱼一样难对付，所以我并不责怪 Dave 没有把所有的情节都用上。当然，做个补丁把它加上去也是很有趣的。

5. **你最不喜欢自己在辐射中设计的哪些地区，人物或者物品？**

回答：

我一直不喜欢洛克西里 Locksley。他的声音太矫揉造作了。整个罗宾汉的事件让我觉得很平庸，所以我想他大概是游戏的主要 NPC 中我最不喜欢的一个。

6. **你有没有私藏起来的秘密或是背景资料要拿出来跟大家一起分享的？**

回答：

嗯……有一个叫吴医生 Dr.WU 的，是大教堂 Cathedral 里一个看起来很欠扁但是地位却非常高的医生。我总是在制作辐射之前审查自己，但是以前的大屠杀的设定及其黑色幽默在等级审查时被分到了一个很高的级别，于是我想弄个“R”级的，所以我就制作了吴医生 Dr.WU 作为淫贱的化身。医生通常都是一门很伟大的职业，所以我想看看到底有多少人会受不了那个贱人而一枪把他干掉。

Tim Cain 恨吴 WU，他认为这个角色太过了（这家伙有多动症吗？），并叫我把这个角色改一下。我照办了，并把修改版交给了 Leonard。但是，吴 WU 的修改版本还是不知道怎么回事从日程中掉了出来，所以在游戏中的吴 WU 还是最早的那个贱人，而不是被修改过的。

我一直对没有做更多的大教堂 Cathedral 设定而遗憾，但我尽量减少了那里的任务，因为我觉得玩家到了那个时候只想着早点玩通游戏，这个时候的任务只会让玩家厌烦。有些时候要多给玩家一些任务，有时候则应该少弄些任务。于是大教堂 Cathedral 就这样完成了。我想在那里设计几个好点的 NPC，我想如果在祭坛上被献祭的那些人如果不是傻傻的挨宰的话会更有趣一些。这样，他们的对白就跟墨菲斯 Morpheus（这家伙的对白是我加入小组前就设计好的）形成鲜明的对比。

7. **你是否设计了些什么东西却没有应用到游戏中的？**

回答：

火神愤怒的秘密？呃……错误的访问。为什么星际迷航那些贱人就没想跟我说说话呢？

Tim Cain 让我写一份游戏介绍，所以我写了一份漫谈，说某个半疯的家伙在歌颂着他们的祖先，同时诅咒着他为什么生活在一个双头牛 Brahmin 只有一个脑袋的世界里。当然，真正被用到游戏中的介绍比我的要好得多了（战争从未改变），但是 Tim 想把我原来的那份用到游戏对白中去，不过这最终没有付之

行动，因为我写的那些东西找不到了。

8. 开发过程中你有什么个人小故事想与我们分享？

回答：

Tim Cain 和他的巧克力饼干给我留下了恐怖的记忆，因为我有糖尿病……（虽然我还是吃了很多他的饼干。）

还有一次，不知道谁把我的那些资料弄得一团糟，Tim 差点被我气疯。

我算是一个写手吧，当我在设计大教堂 Cathedral 的邪教徒时，我把我的同事吓了一跳。对他们宣传主教 Master 和他梦想的伟大，以及辐射并不是在讲述一个英雄故事，而是要告诉人们那个伟大的先知主教 Master 想要拯救人类，却被这些无知而害怕改革的人类无情地杀害。真是个悲剧！

然后是 T.Ray 的故事，服务员的故事和 33 俱乐部的水玻璃，我们在哪举行了辐射完工派对。但我再说下去的话 Mark Harrison 可能会杀了我，所以我最好闭嘴了。

9. 如果你能有辐射世界中一样东西，你希望是什么？

回答：

我不知道要什么道具（也许是伊甸园创造器 GECK），但是我想一只勇敢的小狗，它敢听我的命令去咬一只死亡爪 Deathclaw，而不会像某个叫伊恩 Ian 人一样往我的背后开枪。

10. 你现在在干什么？展望未来你有什么希望与梦想？

回答：

我现在在做一些电脑游戏和桌面 RPG 的剧情设计，似乎明年春季我要完成格林浪人的 D20 系统，下个夏季要做一些英雄游戏的设计。有钱人请买我的这几个游戏吧，既让我有钱又让我开心。

至于梦想，我只想着把手头的工作完成，好有时间去写小说。

11. 你想要回答什么问题而我却没有问的？

回答：

“Tim Cain 和 Chris Taylor 这两个家伙怎么样？”我想是这个。他们还真是不错，他们做了一个游戏，包含了许多新的东西：剧情和游戏系统，这之前我从未想象过的，但是他们成功了。这是个伟大的成就。

12. 如果你可以实现一个愿望，你想要什么？

回答：

我不知道如何开始。

13. 你是否有什么话很想在采访中说但以前从未有机会说？

回答：

采访？人们会想要采访我？天哪！

一些问题

下面是一些问题和一些答案。如果我没有回答你，那是还没到时候，不要再抱怨了！

你确定大墓地 Necropolis 就是贝克斯菲尔德 Bakersfield 吗？

Theodor 的一些有关地理的问题：

1. **①据说大墓地 Necropolis 就是贝克斯菲尔德 Bakersfield，但是贝克斯菲尔德 Bakersfield 在洛杉矶的北西北部。在辐射地图上，它应该是在兄弟会南部的一个地区。唯一在现实的位置能跟大墓地 Necropolis 相符合的只是一个很小的叫贝克的小镇，位于苏打湖。**

   ②基利安 KILLIAN 认为大墓地 Necropolis 在迦克镇 Junktown 的南方，哈勃城 Hub 在迦克镇 Junktown 西南方。这样看来，大墓地 Necropolis 就应该在前往埋骨场 Boneyard 的路上。

   ③伊恩 Ian 或萨姆匹特 Skumpitt 的歌手在指明方向时都提到了海岸线。但他们所说的同地图完全不吻合，使得哈勃城 Hub 离海岸线比实际中近。

   我的结论是：那些对话是在制作地图之前就已经设计好的，而且之后就没有再修改过；地形上的不便本来在游戏中有更重要的分量，所以要强调沿海岸线行动。

   似乎我是唯一一个发现这点的人。

回答：

我想那些地区是在设计之后的一次修改中分散的更开了，以便让地图看起来美观一些。大墓地 Necropolis 就是贝克斯菲尔德 Bakersfield，但是我要找 Chris Taylor 确定一下。

你并不是唯一一个注意到这点的，还有个叫 DJ Slamák 的也发现了。你可以在 BIS 的消息板上找到他的贴子：

> DJ 说："有件事我很想弄明白，在辐射 1，避难所科技 Vault-Tec 的避难所位置全息磁盘提到了三个避难所：12 号，13 号，15 号。12 号避难所 Vault 12 据说是在贝克斯菲尔德 Bakersfield 城市的下面。主教 Master 的避难所在洛杉矶确定不是这个，剩下的就只有大墓地 Necropolis 的那个避难所。大墓地 Necropolis 的废墟在地图上看起来特别大。那么，我们可以推测：大墓地 Necropolis 就是贝克斯菲尔德 Bakersfield。
> 但是，在 BIS 的消息板上有一个人说，大墓地 Necropolis 在洛杉矶的东北，而贝克斯菲尔德 Bakersfield 则离钢铁兄弟会 BOS 掩体（据马克森 Maxson 上尉的日志，这不是一个避难所，而是一个军事掩体）的西南部不远。这样看来，大墓地 Necropolis 的位置同巴斯托镇的位置相符。
> 因此，我想问问，大墓地 Necropolis 就是贝克斯菲尔德 Bakersfield 吗？如果是，为什么它移动了？如果不是，为什么 12 号避难所 Vault 12 不在地图上，而是别的两个没有在小册子上提到的避难所？"

2. **还有，如果你在打败了英克雷 Enclave 军之后继续玩游戏，新里诺 New Reno 的军火商会给你特殊价格，每次都是你上次来拜访他的十倍，如果你要求修改，他就会攻击你。这看起来似乎是个漏洞，或者只是一**

个玩笑?

回答:

这很可能是个漏洞，意外吗？你们应该已经习惯了。

钢铁兄弟会 BOS 的修正

Sebastian Rushworth（桌面游戏钢铁兄弟会资源设定书 the pen-and-paper Brotherhood of Steel sourcebook 的作者，他的作品在 http://www.iamapsycho.com/fallout/index.htm）对于我在辐射圣经：六里关于钢铁兄弟会 BOS 的介绍有不同的看法（谢谢你，Sebastian）。

> "谢谢你的辐射圣经，我花时间细读了一遍，并从中发现了一些错误，我写了出来，你看看我说的是不是正确。
>
> **1.** 兄弟会的设施（原文第 4 段）：辐射 2 里面那些各地的前哨站并非钢铁兄弟会 BOS 的设施，他们只是用来收集英克雷 Enclave 军的信息（不然为什么每间房子只有一两个兄弟会成员），而且获选者 Chosen One 在三藩市 San Francisco 同兄弟会成员说话的时候也已经得知这些了。据我所能确定的，在辐射 2 的故事中，兄弟会仍然是集中在迷失小山掩体 Lost Hills bunker 那一带。
>
> **2.** 圣骑士 Paladins（原文第 5 段）：圣骑士 Paladins 的等级跟年龄没关。圣骑士 Paladins 是钢铁兄弟会 BOS 的精英战士，是从骑士 Knights 中独立出来的一个队伍，和那些文书 Scribes 一样。在辐射 1，当你在钢铁兄弟会 BOS 掩体里同他们的成员对话时，他会告诉你那些文书 Scribes 在研究技术，骑士 Knights 制造它，而圣骑士 Paladins 使用它。
>
> **3.** 长老 Elders（原文第 5 段）：成为一个长老 Elders，并不是年龄提升到一定阶段就自动升为长老 Elders 的，因为同一时期只有四个长老 Elders（和一个至高长老 Hgh Elder）（在辐射 1 里）。因此，长老 Elders 必须通常某种方式来决定，尽管没人知道是什么样的选举方式。足够老并不足以成为长老 Elders。
>
> **4.** 你说的没错，学徒 Squires 是辐射战略版设计的。
>
> 顺便提一下，我认为钢铁兄弟会 BOS 并不是因为那些人感染病毒而变异才讨厌变种人 Mutants（毕竟他们是这荒野上的最大亮点）。我想主要的原因是变种人 Mutants 想要毁灭这个世界。"

谢谢 Sebastien，下面是我关于钢铁兄弟会 BOS 的介绍：

兄弟会的设施：明白。并不是指那些全是前哨基地。我原来所说的那些装满士兵的设施和掩体并不是指这些。

圣骑士 Paladins 和长老 Elders：我找不到什么证据，所以我去问了 Dave Hendee，他是钢铁兄弟会 BOS 的设计者。

> **1.** 在钢铁兄弟会 BOS 里面的至高长老 Hgh Elder 和长老 Elders 是被选举出来的吗？或者他们只是一些太老的圣骑士 Paladins？
>
> Dave 的回答：
>
> 他们是由长老 Elders 选举或选择出来的，我记不清了，但是我想似乎也没有专门关于这方面的资料，所以你可以按你所想的去设定，而不用担心会被玩家发现有什么矛盾。

所以，我认为他们是由圣骑士 Paladins 中选拔出来加入议会的，但在马克森 Maxson 的台词里，他们通常是根据年龄来选拔的。Sebastien 是对的，对长老 Elders 的数量限制使圣骑士 Paladins 不是只要年龄足够就能升为长老 Elders，当然，你也可以认为那是因为钢铁兄弟会 BOS 的成员很少能熬到那么"老"。

> **2.** 当你第一次和"杰里之口 Jerry the Mouth"说话时，他问你是一个新骑士 Knights 还是一个新文书 Scribes，但是他并没有问你是不是一个新圣骑士 Paladins。这是不是表示，在成为圣骑士 Paladins 之前，你必须从一个新骑士 Knights 做起？
>
> Dave 的回答：

是的，要当圣骑士 Paladins，你必须从骑士 Knights 做起。只有特别优秀的人才可能成为圣骑士 Paladins。

对于这个，我认为这是因为钢铁兄弟会 BOS 希望你在成为一个圣骑士 Paladins 之前，你已经拥有了各种优秀的能力。成为圣骑士 Paladins 也可以满足他们的荣誉感：骑士 Knights 满地都是，连巡逻兵都是骑士 Knights。

厌恶变种人 Mutants：钢铁兄弟会 BOS 对变种人 Mutants 的厌恶很大一部分是因为钢铁兄弟会 BOS 在辐射世界里的位置（迷失小山 Lost Hill 很靠近那个生产出一窝变种人 Mutants 的军事基地 Military Base，而不是主教 Master 制造出来的超级变种人 Super Mutants）和他们自己本身的军人心理（如果你在军事堡垒里呆了 80 多年，你也会需要一个敌人来吸引你的注意力，保持你的战斗欲望，否则你就要郁闷得自杀了）有关。同时大部分变种人 Mutants 都奇丑，且很多都是噬血的、奴役他人的禽兽。

僵尸 Ghoul 则同变种人 Mutants 不同。钢铁兄弟会 BOS 和僵尸 Ghoul 保持着有限的往来（在辐射 2 的时期），但钢铁兄弟会 BOS 对僵尸 Ghoul 的态度也是不好的：很难让钢铁兄弟会 BOS 接受一个走路蹒跚、长得像僵尸、喜欢拆卸或搞烂旧世界科技的种族。钢铁兄弟会 BOS 的愤怒越积越多，尤其是当僵尸 Ghoul 进入闪光之地 Glow（一个被钢铁兄弟会 BOS 当成圣地来供奉他们死去的同伴和战前科技的地方）一起研究开发前沿科技的时候。很多钢铁兄弟会 BOS 成员都把僵尸 Ghoul 们当成污秽的的食腐动物。

你可以骑的马

Scan P 的问题：

我有些关于辐射世界的问题，尽管这些问题跟游戏本身没有太大关系，但它们一直引诱着我的好奇。如果你没时间，可以不必回答：

1. **马（任何一种）在核战后仍然存在吗？在加利福尼亚州是否有马？我想，如果还有马存在的话，那它们应该会代替汽车成为主要的交通工具的。**

回答：

没有马了。有些骡子（在辐射 1 里那些被歹徒 Raiders 杀死的可怜的骡子）活了下来，但是也活不久。还有，我认为骡子是个矛盾。

2. **如果马在核战后灭绝了，那么多脚怪 Centaurs 是否可以被驯服？显然有人认为幸存者们会试图使用那些被辐射过的生物以及它们变异的身体来运输货物，因为既没有运输的车辆，也没有交通道路。**

回答：

我想多脚怪 Centaurs 过于邪恶，无法被驯服。它们是人类和狗（至少有这两种生物）的混合体，它们肯定对自己变成这副样子很难过。

当然，你也可以试着用一个丧尸出笼风格的方式去驯服一只多脚怪 Centaurs……但是……很难成功……比 Dr.Frankenstein 在丧尸出笼里面做的事情还要困难。

3. 这个问题更像是一个技术方面的问题。当一个敌人被击中时，护甲 AC 是怎么进行计算命中率的？比如我现在正在玩一个游戏并且建立起一个肉搏型怪物（讽刺的是，空手战斗似乎比近身武器更有威力）。现在假设我的角色遇到了一个英克雷 Enclave 并开始战斗。

角色的护甲 AC 为 51，但英克雷 Enclave 的数值默认为它用电浆枪击中角色的机率是 160%。那么它的命中率是：

A：160%的命中率在战斗时会被减为默认命中率的最大值 95%，然后 95%再减去角色的 51 AC。因此英克雷 Enclave 最终击中角色的机率是 44%。

B：160%先减去 51%，最终英克雷 Enclave 击中角色的命中率再被减为默认的最大值 95%。

回答：

B 是正确的。高于 100 的能力值是用于距离处罚、光线处罚以及对手的护甲 AC 等。

4. 如果是按 B 方案计算，那我可以在哪里为这个喜欢近身格斗的角色办场气派的葬礼呢？

回答：

去瑞丁城 Redding 吧。

5. 这个问题同第三个问题有关，在游戏里面有打算加入更多的近战武器和近战额外能力 Perk 吗？

回答：

辐射 1 和辐射 2 已经制作完成了，所以不会再有。如果我们真的已经给辐射系列画上句号的话，那就再也不会有了。

6. 关于 NPC 队友。你们还打算再让 NPC 队友升级吗？我发现早期得到的 NPC 队友（比如伊克 Vic 和史力克 Sulik）的升级次数比后期得到的队友（盖西迪 Cassidy,马库斯 Marcus 等）的升级次数多。

回答：

不会。游戏中就是我们所原先设定好的升级次数。我认为我们不把盖西迪 Cassidy 设计得太强是因为如果他升级的次数太多，那就毁了这个角色了。

7. 最后，如果让 NPC 能够取得额外能力 Perk 或是特殊能力会影响游戏程序吗？因为我一直希望史力克 Sulik 可以得到 HTH dodge HTH dodge，或是马库斯 Marcus 可以在玛丽博萨军事基地 Mariposa Military Base 里找到副官 Lieutenant 的金属装备（让他光着身子去面对英克雷 Enclave 实在太可怜了）。

回答：

我倒是觉得那样很酷。你的想法不会影响游戏程序，只是我们也没有做过这方面的设计。

浣熊

下面是两张图，一张是地穴 Burrows 浣熊的最后一次的设定图片，一张是过去的可汗帮 Khan 的轮胎铠甲的图片。





只是沙漠

Spawn_NER 想知道关于那些沙漠的事。

1. **你好。有个问题困惑我很久了。辐射 2 是一个“泛用无界角色扮演系统核战后冒险 GURPS post nuclear adventure”，但是在核战后整个世界应该是进入核冬天并变得非常冷，但是在辐射里面到处是沙漠。**

回答：

事实上，根据我收到的资料，辐射的世界应该没有核冬天。至于你说的沙漠，是游戏类型的一部分：无边际的焦土，充满了疯狂嗜血的变种生物。

为什么辐射的世界看起来很古怪？

ROB 的问题：

1. **首先我要说的是你们的网站很好，我也很喜欢玩辐射。我想知道战争是哪一年发生的，为什么车子和建筑都看起来那么古怪？我知道战争是在未来发生的，但是为什么里面的人们都穿着 50 年代的衣服干着 50 年代的事情呢？**

回答：

辐射游戏的主题就是 2077 年的世界是一个二十世纪五十年代风格的世界，然后核弹就落下来了，基本上是“50 年代的人所构想的核战后的未来”。这个主题通过人物和世界的“外观”表现了出来 TORG 风格，如果你玩过 TORG 的话。因此，你遇到了巨大的受辐射的怪物，镭射，振动波，真空管这类科幻噱头，又大又贵还有鳍的车子，很有艺术感的建筑，机器人的头上装着脑子，被磁带缠着的大型计算机，对“原子”的恐惧感，这些都通过视觉来体现。

就是这样。

从 13 到 31，我要疯了

Pawel/Paul Kranzberg 发给我 31 个问题，我选了其中的 8 个有相同主题的发在这里：

1. **和你一样，我也通过辐射 1 赚了一笔。我在波兰翻译了 70%的辐射 1 文档。你知道的，在俄罗斯的某地区，当地人是使用拉丁字母来代替希腊字母的。我对这游戏了解得很多，但是还是有些问题：**

   过几星期如果有空的话我可以回答你的问题。这里先简单回答一下。

   你们这些设计员是否受到二十世纪五十年代那些无聊的教育影片比如蹲下和掩护 Duck and Cover、如何在核袭下逃生 Survival Under Atomic Attack、有关辐射 About Fallout（可以从 http://webdev.archive.org/movie/prelinger.php 上下载。）的影响？

回答：

据我所知，游戏中的感觉很大程度就是受了那些教育影片的启发。

2. **是否可以在辐射 1 中玩轮盘机或是扔骰子？**

回答：

我想不能，不过我对辐射 1 中的赌博方面的设定了解不多，所以不大清楚。我知道辐射 2 设计小组成员之一的 Chris Holland 就很喜欢扔骰子和玩轮盘，因此你在游戏里也玩到了这些。

3. **13 号避难所 Vault 13 是否位于惠特尼山的下面？**

回答：

我不知道，不过我想不是那样。我会去问问设计员。如果有人知道这个问题的答案，请发邮件给我。

4. **69 号避难所 Vault 69 的位置在哪里？**

回答：

我从未想起过这个避难所。说实话，以前也从来没有关于这个避难所的资料，不过将来可能会设计一份。

5. **那些全息什么什么的东西，它们到底是磁带还是光碟？它们看起来似乎很像是磁带。**

回答：

这个据维尔 VREE 的说法，它们是“高密度，以激光读取，晶体结构的存储装置。每个可以装 4000G 的信息。”我喜欢把它们看成是磁带，不过我不知道是不是可以使用激光去读取磁带。在辐射 1 里，它们叫作全息磁盘和全息磁带（或者至少它们叫全息盘式磁带），但是它们有一样的图标，所以我还是认为它们是磁带，毕竟那是二十世纪五十年代的风格。

6. **辐射是否同废土处于同一个世界背景？如果是的话，那为什么在 15 号避难所 Vault 15 的东南方，原来应该是拉斯维加斯的废墟的，现在却只是一片沙漠？**

回答：

不。辐射和废土是两个不同背景的游戏。如果它们用的是同一个世界观和历史，那就不是辐射 1，而是废土 2 了。

7. **为什么吴医生 Dr.WU 那么多咒骂的话（对于一个大教堂 Cathedral 的信徒）？**

回答：

你看看前面我对 Scott Bennie 的采访。

8. **既然大墓地 Necropolis 就是贝克斯菲尔德 Bakersfield，为什么它是在洛杉矶的东北而不是西北部？难道你们不知道你们把大墓地 Necropolis 放着的位置只有一些叫作贝克和克鲁塞罗的小地方吗？而真正的贝克斯菲尔德 Bakersfield 则是位于迷失小山 Lost Hills 兄弟会本部的附近。**

回答：

显然是有什么地方错了。这份辐射圣经里有关于这个问题的详细回答，你自己去看吧。

更多地解答会来到的，可能吧。

汽车的大屁股里到底装了什么东西？

Petruschka 问：

1. **为什么辐射 2 的汽车过去有一个大屁股？**

回答：



注意：图片里的汽车是辆旧车，有一个大屁股的。

据 Matt Norton，辐射 2 的设计组长所说：

> 那些汽车原来是由核融合电池或是核裂变或是别的好东西来提供能源的（反正就是些让你不用经常担心汽油用光的东西），那些车后的大容器就是体现出它用的是这种笨重的能源，被装在 57 年款的雪弗兰车尾上。我们曾从吸引玩家的角度考虑过，这些汽车应该可以让你升级速度、装甲、武器等等的，并且在游戏中起到更加重要的作用。但是，游戏引擎和程序员都没把这个想法用进去，于是你就只看到一辆大屁股的车了。那些能源的位置被一个大概 22 立方英尺的货物空间所代替（这总比那些什么武器都没装的车辆要好）。
> 基本上，拦劫者 Highwayman 的动力部分被缩小了，这是为了符合加利福尼亚州人民政府的排放标准。这也证明了一辆汽车的原型跟实际产品之间存在着很大的不同。

这里是 Petruschka 对他自己提的问题的答案：

谢谢你的回答。我只是认为在汽车后备箱上的火箭助推器是有"特殊含义"的。我的读者和投稿人 Jay Kowalski 发现了疯狂麦克斯的车跟辐射里面的那些车很相似。

www.madmaxmovies.com/cars/interceptor/images/max2.jpg

madbrahmin.bonusweb.cz/ruzne/clanky/prispevky/obrazkv/cots2.jpg

所以辐射 2 游戏里面最终没有采用大屁股的车型可能只是因为版权问题，或是因为那种车型使玩家失去了存放物品的空间。

又是如此，Petruschka。

这些该死的道具到底是什么东西？



奖杯 Trophy of Recognition	丹吉尔的手 Tangler' Hand	电子开关 Field Switch
一个立体的黄金奖杯，上面刻着字：“给：戴夫 Dave，来自：特区。鉴于你成为特殊公民，特此奖励。”它重 10 磅。	一只机械手。自然气候的侵蚀使它破损严重。它重 3 磅。	一个电力传输设备，上面只有一个很大的按钮。它看起来很新，似乎是为很大的手而制造的。它重 1 磅。

DJ Slamák 的问题：

1. 你是否知道（或是发掘出）关于这些来自辐射的道具的资料？

丹吉尔的手 Tangler' Hand **（辐射 1 的 114 号道具）**

电子开关 Field Switch **（辐射 1 的 222 号道具）**

史密斯的超级道具 Smith' Cool Item **（辐射 2 的 264 号道具）**

奖杯 Trophy of Recognition **（辐射 2 的 275 号道具）**

谢谢

回答：

这些我也不大清楚。

史密斯的超级道具 Smith' Cool Item 不在列表里，因为它只是一个蓝色的盒子。

Tim Cain 关于“丹吉尔的手 Tangler' Hand”和“电子开关 Field Switch”的说法：

> “我确定这些道具都是那些被删除掉的任务的一部分。丹吉尔的手 Tangler' Hand 是用来证明你杀死了某个任务目标（很可能那家伙就叫丹吉尔 Tangler），我想这个任务目标是在内殿 Adytum，因为这个地方在辐射制作快结束时被修改了许多东西。对于电子开关 Field Switch，我就不大清楚了，不过我记得我们曾讨论过玩家在军事基地 Military Base 里如何处理那些能量门的问题，所以这个道具可能就是用来解决这个问题的，只是后来我们采用了别的解决办法。
> Mr.Taylor 应该比我记得更清楚。

Tim

Chris Taylor 对丹吉尔的手 Tangler' Hand”和“电子开关 Field Switch 的说法。

Tim 说的很对。 Chris

至于我自己的看法，我只记得“史密斯的超级道具 Smith' Cool Item”。在设计地下掩体市 Vault City 的过程中，Feargus 打算让玩家去帮助那个农夫史密斯 Smith，奖励就是这个“超级道具 Cool Item”。当时我们在设计这个任务时就把它也加到了物品清单里。但后来，我们发现那么多的任务实在是个负担，我们就把这个道具换成了一把沙漠之鹰，不过原来那个道具就仍然留在了物品清单里面。

至于“奖杯 Trophy of Recognition”，没人知道这是怎么来的。不过我猜这也许是某人对 Dave Hendee 的一个玩笑，因为我们经常逗他。

来自罗马尼亚的问题

我会让下面那位来个自我介绍：

1. **你好，我叫 Butnariu Catalin，我来自罗马尼亚，是辐射的超级粉丝。我有个关于辐射 2 的问题：在阿罗由 Arroyo，在你找到狗的地方，有一个大石头，它看起来不像是自然形成的。我试图用炸药把它炸开，但没有用。我一直找不到关于这个石头的提示。这个奇怪的石头有什么特别的目的吗？或者只是用来愚弄我这样的人？**

回答：

重复使用辐射 1 的素材有时候就会使那些道具或场景同它周围的素材不大融洽，我想那个石头应该就是在辐射 1 里用在辐射蝎 Radscorpions 洞穴入口的石头。辐射 2 里面还有很多地方也有这样的情况。

来自捷克共和国的问题

Petruschka 联合黑暗力量提出了这些问题（当然，他为他的英语道歉，但我觉得他根本没意识到这一点，最终的结果是很多很多邮件塞爆了我的邮箱）。

1. **我是捷克最大的辐射网站之一的编辑 http://madbrahmin.bonusweb.cz（这并不意味什么，如果你考虑过我们国家的大小，如果你了解过捷克共和国）。顺便提醒一下，前几个月前我告诉过你我要把辐射圣经翻译成我的母语（这是一件地狱般艰难却充满乐趣的工作）。**

   我们的一个读者：Jay Kowalski 在研究了辐射 2 的文档之后发现了一些有趣的东西：

   /data/party.txt 和/text/english/game/misc.msg 是一份 25 个队伍成员的记录，里面有玛丽亚 Maria（麦丽雅 Miria 的旧设定？），一个叫麦克雷 McRae（盖西迪 Cassidy？）的家伙，医生 Doc，鸡崽 Chicken，卡尔 Karl（是否丹恩城 Den 的老酒鬼?），还有汽车行李箱 CarTrunk。问题是：这些人是未用到游戏中的队友，或

者只是目前游戏中那些队友的旧的设定？

回答：

玛丽亚 Maria：不清楚。她应该是麦丽雅 Miria 的旧版。

麦克雷 McRae 应该是盖西迪 Cassidy（看到其它问题的答案在这里是多么的激动人心!）。

医生 Doc：我不知道。

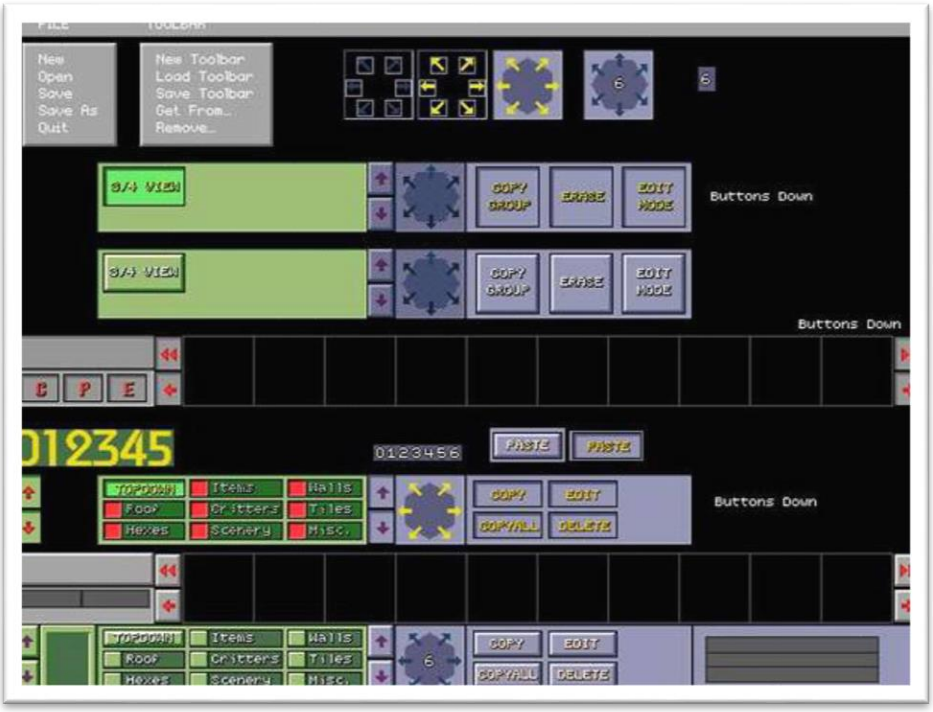
鸡崽 Chicken 就是那个被认为会孵出复活节彩蛋的 NPC。

卡尔 Karl：我不知道。

行李箱 Trunk：我不知道。它可能被设计成可以跟着玩家并且自己拥有一个物品栏，但是不能确定。

2. **另外一个问题：下面这张图是什么意思？来自/data 的 mapper2.lbm：**

它看起来像是很久以前用的编辑工具，为什么不把它公开出来给大家使用呢？虽然这想法很天真，但是希望永不灭，你懂的……



回答：

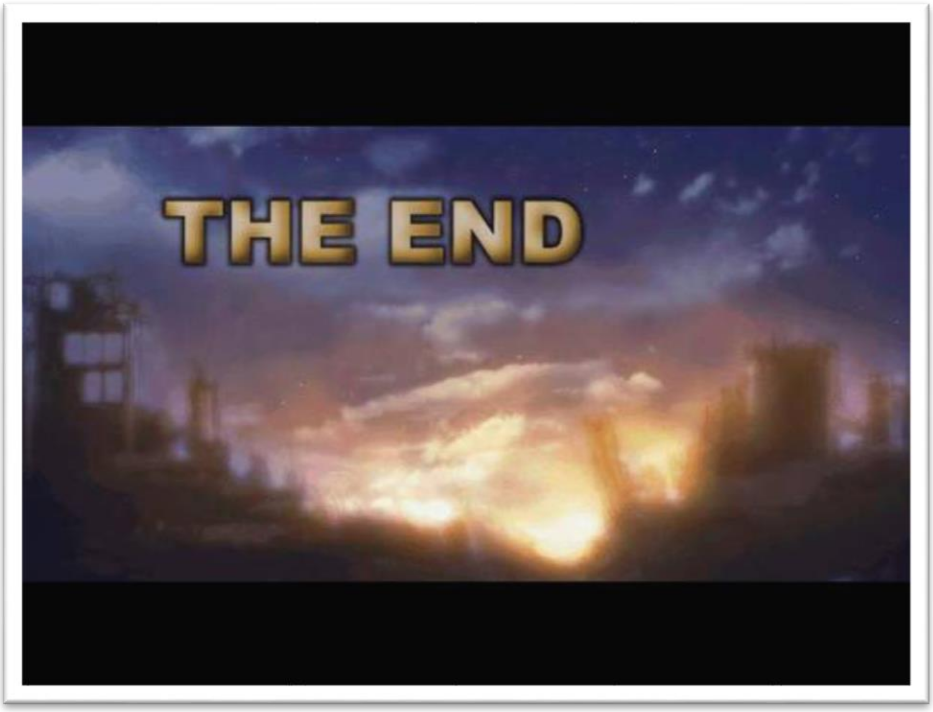
我问过我们的程序员 Chris Jones，他的回答是：

> Chris Jones：这是地图师用来做地图的工具，它只被储存在像*.lbm 的文件里。而每部分的坐标则是代表了地图源代码的坐标。

Chris 打算把这个编辑器公布出来，不过他只能用私人时间去干这活，所以你们应该考虑给他发工资。

3. **这是从 naming.txt 文件里找出来的，但不在 master.dat 里：**

timeout.mve，在下面的图片里



回答：

这是在你玩了游戏时间 13 年之后出现的结局，但可能是出于某些原因而被剪掉了。

4. **adestory.mve：阿罗由 [Arroyo] 的毁灭？**

回答：

就是你说的，没什么好关注的。

5. **car.mve：启动汽车？**

回答：

你启动汽车时的动画。这个动画已经做出来了，但是因为质量不好，最后被取消了。引用 Scott Everts 的原话：

Scott Everts：“我记得 car.mve 已经完成了，但是很难看，于是就被闲置了。”

6. **cartucci.mve：卡多西 [Cartucci] 一家同英克雷 [Enclave] 交易？**

回答：

这是在里诺 Reno 外面遇到飞鸟 Vertibird 和沙尔瓦多 Salvatore 的动画。

我想卡多西 Cartucci 是 Tim Cain 给沙尔瓦多 Salvatore 取的老名字。我们认为这个事件不需要一个电影，于是就剪掉了。

7. **Dethclaw.mve：遇到死亡爪 Deathclaw 的首领？**

回答：

这在原始的设计里应该是在 13 号避难所 Vault 13 遇到一个死亡爪 Deathclaw 的 BOSS，但是也被闲置了。

8. **enclave.mve：英克雷 Enclave 里的囚犯逃往油轮？**

回答：

就是这个，只不过我们没把它完成罢了。

9. **最后一点，为什么哈勃教基地 Hubologists Base 在有些文档里叫作爱隆教基地 Elronologists Base？是否这是某种“美国特有”的玩笑？你能否在那些非英语国家解释出这个名字的含义？到底爱隆教 Elronologists 是什么东西？**

回答：

你只要知道爱隆教 Elronologists 是哈勃教 Hubologists 原来的名字就行了，两者之间并没有太大的联系。

那些呆头呆脑的卡多西 Cartucci

NELI 问：

1. **我在 master.dat 文件里找到一个 .txt 文档，里面有行字：“卡多西 Cartucci 家同英克雷 Enclave 交易”。我想这是否是个电影片断，只是从游戏里面剪掉了？**

回答：

卡多西 Cartucci 是新里诺 New Reno 的沙尔瓦多 Salvatore 的旧名字。这应该是他们同英克雷 Enclave 有生意来往的电影片断（在上面的问题里也有过回答）。

现在轮到 MARIANO

Mariano 写到：

1. **我不确定这是否一个漏洞，但是我在始族 Shi 的房间里“使用”北部实验室的电脑时，它们会告诉我我真他妈的幸运，但是随后只有一个对话选项：更多。当我点了之后它却把我带回原来的对白。这是怎么回事？这些电脑藏着什么东西吗？**

回答：

如果我记得没错，当你的幸运值大于八的时候，你就有机会猜中密码。不过这也要要看你用的电脑怎么样。

2. 有人说在山岭军事基地 Sierra Army Depot 二层的不要转动力场是对的，因为它禁用了电击板（讨厌）。

回答：

知道了。

3. 我遇到了一个漏洞，琳娜特 Lynette 一直不给我要交给威斯丁 Westin 的 holodisk，即使是我用修改器改了这个道具也没用，威斯丁 Westin 的对话选项还是没出来。我该怎么办？（我用的是完全安装，是不是因为这个？）我一直想完成这个任务，看蜥蜴城 Gecko 和地下掩体市 Vault City 是否能够得救。（我想这应该是游戏中最大的分支任务之一）

回答：

你确定这是漏洞吗？要完成这个任务，你不能修改出道具，因为游戏会检查你的状态，你必须达到以下目标：

①你要找出并杀死歹徒 Raiders。

②在歹徒 Raiders 总部里找出报告书。这里你要注意：报告书里只提到彼希 Bishop 家族雇佣了这些歹徒 Raiders，但没有告诉你“为什么”。

③你要到彼希 Bishop 家族总部，也就是鲨鱼俱乐部 Shark Club 顶楼，在那里找出全息磁盘，然后带回去给琳娜特 Lynette。

④你把这些道具都交给她后（据说你应该把这些东西分几次交给她，而不是一次性全部给她），问她你还能帮忙干什么事，她就会让你把全息磁盘带给威斯丁 Westin。现在，我打败了歹徒 Raiders，找到了报告书，彼希 Bishop 家族总部拿到了全息磁盘并把这些东西一次性交给琳娜特 Lynette，任务仍然正常完成。你也试试，看能不能完成任务。只是修改出任务道具是不够的，因为游戏程序会查看你是不是达成了完成任务的内部条件。

4. 是否有很难得到的额外能力 Perk？比如地下掩体市 Vault City 的地下掩体市疫苗接种 Innoculations 就藏得很深，我是偶然才得到的。

回答：

地下掩体市 Vault City 的地下掩体市疫苗接种 Innoculations 是一个，还有破碎丘 Broken Hill 的经验丰富的探险家 Shit Shoveler，克拉马斯 Klamath 的剥蜥蜴皮 Gecko Skinning，还有地下掩体市 Vault City 的地下掩体市的训练 Medical Training（当然，医生在游戏里需要好点的东西）。你可以把这问题发到 www.blackisle.com 上，我保证

有人会立刻给你回复一份完整的答案，甚至包括如何得到这些额外能力 Perk。

一个额外的额外能力 Perk：如果我记得没错（不幸的是我有关裘依医生 Dr.Troy 的对话文件是损坏的），当你成为地下掩体市 Vault City 的警卫队长后，你就可以让马库斯 Marcus 进入地下掩体市 Vault City 的自动门里。

如果你这样做了：

> 裘依医生 Dr.Troy：“天哪，你的变种人 Mutants 朋友身上有一大堆子弹和弹片。他没有金属中毒真是奇迹。让我为他把这些子弹取出来吧。你看，就是这些。”

随后他就会交给你一坨弹药。

5. 我想建一个邪恶的角色，不知道这样的角色能不能同歹徒 Raiders 联盟。

回答：

不可以，但是你可以和彼希 Bishop 家族成为盟友。

6. 为什么游戏里面没有螳螂？在核爆中他们应该是最有可能生存下来的生物之一吧？

回答：

我们没有把螳螂放进去，我也不知道为什么。大概是因为没时间吧。

7. 问个私人的问题，你最喜欢的额外能力 Perk 是什么？

回答：

我最喜欢的是神入 Empathy，虽然它不能持续很久。我希望有更多像这样的额外能力 Perk，但是神入 Empathy 实在是种让人蛋疼的东西。

FEV 的问题

Peter Hopkins 的问题：

1. 我读你的辐射圣经：五，并且发现里面有些东西同现有的知识不大一致。你有一份回答说：FEV 能否提升智力是随机的。但据所知，FEV 是通过增多细胞内部遗传物质来促进所有的细胞持续成长与完善。这样的话，大脑的增大（当然这个大脑原本就是完好的）和智力的增长就应该是很正常的。另一个推论认为，随着变种人 Mutants 的大脑变大，他们的身体体积也随着长大，大到他们的大脑不足以控制整个身体，不能承受其身体的所有操作。或者，他们的智力开始时确实是增长了，但是大脑无法抵抗辐射，而他们的身体做到了，于是变种人 Mutants 进化后的大脑损坏了，就成了现在这种弱智的样子。以上的猜想是否正确？PS，在 www.nma-fallout.com 上有一份文档说明了 FEV 的的效果以及它在非变种人 Mutants 身上是如何作用的。PPS，我不知道“纯化论者”是什么东西，但是我很喜欢辐射的世界，也很喜欢辐射圣经中辐射战略版的背景。

回答：

关于 FEV：

也许这就是为什么一些超级变种人 Mutants（比如副官 Lieutenant）十分聪明（或是保持着聪明）——但是一般地，出于某些原因（但是我也实在想不出具体原因），他们比普通人要笨 30%左右，如果维尔 Vree 在钢铁兄弟会 BOS 里的研究磁盘是准确的话，在感染过程中他们的大脑受到了损坏我是不会感到吃惊的，这个过程本来就是地狱般的折磨。

此外，人见人爱的机器智能，ZAX，说过下面的这些话：

> 当接种的个体受到巨大的基因损伤的时候，比如通过辐射线，FEV 会使整个身体系统遭受巨大的重建，间接导致器官衰竭坏死。在一个能存活下来的个体里，它重写了部分 DNA，导致突变，通常是根据 FEV 自身的模式进行循环成长的。这个循环成长最终使肌肉和脑组织的数量增多，但同时也会造成毁容、神经损伤、失忆等症状。

其他可能导致超级变种人 Super Mutants 愚笨的因素有：

- 大多数变种人 Mutants 都受到了一定量的辐射，这可能会产生某些毛病，使脑部损伤，记忆丧失。
- 变异过程是不安全的，在感染过程中的死亡率十分高。这可能跟受辐射的程度有关。
- 记忆功能有时候会在感染过程中受到削弱，同样智力也有可能在那过程中降低。哈罗德 Harold 的记忆能力在他被感染后就有了点问题。

从战前的实验记录里，似乎有些哺乳动物显示出持续的智力增长（比如浣熊），而有些则没有（比如狗），甚至智力反而被损坏（黑猩猩）。但是，在一份 Scott Campbell 的旧文档里，有提到说那些后来被 FEV 感染的动物（特别是黑猩猩）在人类面前隐藏起了他们增长的智力（或者像浣熊一样，直接逃走了）。

还有，在西部科技 West Tek 进行的 FEV 测试只是通过注射的形式，而不是把生物体浸在那里面，所以可能是浸的过程本身损坏了大脑。也许是头骨太窄，里面增多的大脑物质被挤压，然后像果汁一样从耳朵里流出来了。

从另一方面来看，格雷 Grey 在他的实验记录里说过很多军事基地 Mariposa Military Base 附近的动物因为 FEV 而变得更加机灵，而他自己也变得更加聪明。

以上说的推测已经太多了，我们继续下面的问题。

咳，NELI！

Neli 的问题：

1. **显然我忽略了什么东西，但是我到现在还是不明白那瓦罗 Navarro 的英克雷 Enclave 基地发生了什么事情，它仍然在那里，带着里面的一堆士兵（如果你之前没杀掉他们的话）和少量的飞鸟 Vertybirds，他们正在计划着把世界从变种人 Mutants 手里拯救出来。**

回答：

在辐射 2 之后没人知道那瓦罗 Navarro 发生了什么事。随着英克雷 Enclave 的毁灭，那个基地如果不迁移或是改变它的运作的话，它支持不了几个月的。

MARCIN，MARCIN！

Marcin 的问题：

1. **你好我有一些辐射和辐射战略版的问题。我知道辐射战略版不是黑岛作品，但是历史背景应该是一样的。**

   实际上，辐射战略版同辐射的世界观是不同的。两者有很大的差异，特别是在避难所理论和死亡爪 Deathclaw 上，但我们可以把辐射战略版放到辐射 2 的同一个时代中去。

   关于钢铁兄弟会 BOS，辐射战略版里的钢铁兄弟会 BOS 跟辐射 1 和 2 的钢铁兄弟会 BOS 有关系吗？或者它有自己的新历史背景？

回答：

辐射战略版中的钢铁兄弟会 BOS，是辐射 1 里一些不满现状的人分裂出来而组成的。

2. **如果两者有联系，那为什么辐射 1 和 2 的主角没有去 0 号避难所 Vault 0？毕竟这是一个超级避难所，里面有无数的水质芯片 Water Clip 和伊甸园创造器 GECK？**

回答：

放逐者 Vault Dweller 只知道 15 号避难所 Vault 15，他不知道关于 0 号避难所 Vault 0 的事。获选者 Chosen One 也是一样。有点像在辐射 1 里没有人知道有个神秘组织叫“英克雷 Enclave”一样。

3. **你们真的没有在做辐射 3（虽然在网上所有的辐射迷都在说辐射 3 将会是 3D 引擎和自由视角），或者你们只是不想谈论关于辐射 3 的事？我只想说，请你们所有人加快把辐射 3 做出来吧。**

回答：

到辐射圣经：六去找答案吧

4. **关于辐射 3 的历史如何同以前所有作品联系起来，我有个想法，你们可以把以前作品的所有城市都放进来。（知道这是个庞大的工作，所有的城市加上全新的，但这不正是辐射迷们期待的辐射 3 呀）我想你会认为我只是个新手，只玩过辐射战略版，但实际上我把所有的辐射游戏都玩了至少五次，希望你可以回答我。**

回答：

如果照你的想法去做辐射 3，那将会是个很大的游戏，几乎不可能完成。

提示>_?

Per Jorner 的问题：

1. **这些问题是在读了辐射圣经：六之后提出的。如果早知道你会把我的问题放在新的辐射圣经里面的话，我会把它们列得更简短一些。**

回答：

给每个人：如果你们不想把自己的问题放在辐射圣经上的话，请在提问的时候就告诉我。

2. **在你改错的那个部分，有个时间线提到“由主张返回地面的“回归”派吕蒂亚 Lydia 和她的支持者——特蕾莎 Theresa 和莱尔 Lyle 领导”。在辐射 1 里特蕾莎 Theresa 是反叛者的首领，而莱尔 Lyle 则从未被认为是个反叛者，而且也没有人叫作吕蒂亚 Lydia。我想大概她是暗中的首领，把自己藏得很好从未被人发现过吧。**

回答：

（闪避馅饼攻击！）

谢谢你的反馈，我认错。我想我是引用了一写老资料上的名字或是因为我老了。

我喜欢这个句子“来自 13 号避难所的 13 号避难所流亡者 V13 refugees from V13”。

3. **事实上，你从未发现爱德 Ed 的 13 号避难所 Vault 13 水壶是从哪里来的，我对此很感兴趣，并且从游戏设计者的角度，而不是游戏玩家的角度考虑过。整个“伊克 Vic 任务”流程从阿罗由 Arroyo 开始，但是到地下掩体市 Vault City 就结束了，尽管你在你的地图上还有很多城镇要去探索。难道你们设计的时候没有打算弄一个持续的线索来联系整个游戏吗？**

回答：



事实上，线索主要有：

- 克拉马斯 Klamath 的伊克 Vic 带着水壶。
- 去克拉马斯 Klamath，发现伊克 Vic 在 Den。
- 去丹恩城 Den，救出伊克 Vic，发现他从爱德 Ed 那里得来的水壶。
- 去地下掩体市 Vault City，找到 ED，发现那来自一个避难所。从这里，你得知：

①也许这就是 13 号避难所 Vault 13。

②那不是 13 号避难所 Vault 13，但是它应该有关于 13 号避难所 Vault 13 的线索。

- 你去蜥蜴城 Gecko，以得到进入地下掩体市 Vault City 市区的资格。
- 回到地下掩体市 Vault City，进入电脑室。
- 电脑告诉你 15 号避难所 Vault 15 的位置。
- 去 15 号避难所 Vault 15。这使玩家靠近新加州共和国 NCR，于是玩家会去探索新加州共和国 NCR。
- 从新加州共和国 NCR 和 15 号避难所 Vault 15，你可以有很多办法找出 13 号避难所 Vault 13。

我想这也许不够明显，但目的就是这样。当然，并没有强迫你按这个流程来做。你可以选择永远不把伊甸园创造器 GECK 带回阿罗由 Arroyo，随便你怎么做都行。这不是强迫玩家非要达成某个目标。而异域镇魂曲则不一样，它是以“故事探索”为主的，而不像辐射那样是以“世界探索”为主。

4. **你所提到的在辐射 1 中的蒸汽机车让我很感兴趣，据我所知，这是在辐射 1 里唯一有涉及交通工具技术的地方，奇怪的是，为什么超级变种人 Super Mutants 军队也拥有车辆？没听说过有大量的交易啊？如果你在书架后面找到僵尸 Ghoul 流亡者，他会告诉你这个的。**

回答：

这可能会让他们很尴尬，大概是因为他们的车辆实在太难看了。

他们没有大宗交易只是因为游戏设计上的原因。（“蒸汽机车在哪？！ 我要去开！”）。

5. **也许又是一块馅饼要砸在你脸上……伊恩 Ian 应该是在修道院 Abbey，没错吧？或者说当修道院 Abbey 被舍弃之后他就跳槽去了丹恩城 Den？**

回答：

据我所知，伊恩 Ian 应该是安置在修道院 Abbey 和丹恩城 Den 的角色。但根据 Ausir 指出（我认为）的，他实际上是从之前的地下掩体市 Vault City 中分离出的角色。嗯，这个老混蛋伊恩 Ian 一旦没有用他的冲锋枪

向你开火就会在游戏里到处乱跑。谢谢 Ausir 提供的“老乔 OLD JOE”台词。

“老乔 OLD JOE”
{100}{}{你看见一个老男人，他的眼里闪着疯狂的火花。}
{101}{}{你看见老乔 OLD JOE，当地的白痴天才}
{102}{}{你好。有一段时间不见你了。}
{103}{}{我认识你吗？}
{104}{}{啊，是的，是有段时间了。你最近在干什么？}
{105}{}{嗯，确实有一阵不见了。你现在准备干什么？}
{106}{}{各种各样。你从哪里知道我的？}
{107}{}{看着，老家伙，你他妈的到底是谁？}
{108}{}{确实是。我经过这里，最后在这块鸟不拉屎的地方呆下了。还是以前的老时光好啊。}
{109}{}{是啊，过去的好时光。还记得那时候我们一起……}
{110}{}{现在已经跟过去不见了，你醒醒吧。现在……我们一起干点什么吧？}
{111}{}{不记得我了吧？你看起来年轻了不少。}
{112}{}{你想告诉我什么？}
{113}{}{但是你看起来很眼熟。嗯，大概是我眼神不好了吧。日安。}
{114}{}{呃……再见。}
{115}{}{啊，我们过去让主教 Master 滚下地狱了，不是吗？但是你离开以后就他妈的一团糟了。我不得不隐姓埋名，四处游荡。你打算在什么地方终老？}
{116}{}{我一直快乐地生活在一个小镇上。}
{117}{}{哦，你在这地方最好当心点。很多事情都不像它们以前那么明白了。你最好当心你的背后。}
{118}{}{好的，谢谢。}
{119}{}{啊，我寻找你这样的避难所制服很久了，但从没找到过。那么，你能不能跟老朋友伊恩 Ian 说说你的故事呢？}
{120}{}{伊恩 Ian？}
{121}{}{是啊，伊恩 Ian。不记得我了？已经过了好多年了。你要相信有些家伙是永远不会忘记他的好伙伴的。当然……不包括那些在你背后开枪的人。对此我很遗憾。}
{122}{}{很抱歉，但是你一定把我当成放逐者 Vault Dweller 了。我的部落就是来自避难所的那个家伙建立的。}
{123}{}{嗯，好像有点意思了。能听到老朋友死去的消息已经不错了。老伊恩 Ian 要给你些建议。你在这里一定要当心。这个地方可不像它看起来那么和平。}
{124}{}{这里发生了什么事？}
{125}{}{嗯，那些地下掩体市 Vault City 的市民对他们的血统看得很重，他们根本就看不起像你和我这样的人。拿着这把枪，当事态不受控制的时候它会保护你的。你最好别让人看见你跟我这个老白痴说话。祝你好运。}
{126}{}{谢谢你的帮助。}
{127}{}{让这个老家伙休息吧。}
{128}{}{很熟悉……}
{129}{}{现在让我一个人呆着。}
{130}{}{你最好快点离开。}
{131}{}{如果我们再谈下去他们会怀疑你的。}
{132}{}{走你的路。让我的老朋友为你骄傲。}

6. **关于牛翻身 Cow-tipping：这个效果其实跟 1 代的一样。但是你要在牛身上用酒或者啤酒，才能把它弄倒。**

我想大多数玩家都没玩过这个。（在 2 代，牛是可以被推开的，大概只有一半的机会会被弄倒。）

回答：

就是这样。

7. **我有一份和辐射有关的资料。在 70 年代末 80 年代初，有个叫 Claude Auclair 的法国人写了一部分成五个部分的启示录画册，叫作 Simon de Fleuve，或者叫 Simon of the River。它被翻译成许多个国家的语言，包括瑞典语、荷兰语、挪威语，但似乎没有英文版。它包括：一个游牧民族被军国主义残余分子带着坦克部队和装甲车攻击并变成奴隶；一个残忍的矮小的变异种族居住在老旧的原子能工厂里，最后这个工厂炸毁了；许多被奴役的戴眼镜的科学家，他们看起来非常像莫彼得医生 Doc Morbid 的角色模型。**

回答：

谢谢，又一本书可以加入启示类书籍的收藏。

NINA 是你的妈妈？

这是一封解释的信件或问题。

1. **你好，Chris，谢谢你回答我的问题。我很高兴你能在你繁忙的工作中抽时间来回答。当我看见有封给我妈妈的的信时我有点茫然。因为我原来用的是我妈妈的电子邮箱发的信，所以回信写的就是她的名字了。我的名字是 Dmitri Polioutinne，我的妈妈的名字才是 Nina Pastoukhova。希望在下一份资料里可以看见我的名字。谢谢你。**

回答：

提个醒，当我从你们那里收到邮件时，我通常从邮箱来推测你们的名字。所以如果你不是用那个名字的话，那就把你的名字用大写字母写在最前面，以使我的老花眼能够看到。

2. **我发了一份修改了拼写后的问题（更新过补丁）。希望你可以把这份修改过后的问题放上来。**

> DMITRI 修改过的问题因为他不是个不识字的混蛋。
> 我非常喜欢辐射圣经，因为我觉得这是个奇迹般的主意，我读过所有的资料，但仍然有个疑问。为什么完全没有提到山岭军事基地 Sierra Army Depot？我想山岭军事基地 Sierra Army Depot 在整个游戏中并不是微不足道的东西吧。而且我认为它同 FEV 实验和未来的武器和装备开发有关。它应该不只是一个军火仓库，因为如果没有别的特殊理由就不会把它加进游戏里面的。是否这个地方可以得到某些道具或者 NPC 队友我的问题是：山岭军事基地 Sierra Army Depot 在辐射世界里起什么样的作用？它同 FEV 实验和武器开发甚至是人工智能研究有何关系？”

此外，我还想知道一件事。每个人都知道环境保护署 EPA，修道院 Abbey 和原始部落 Primitive Tribe。这些地区是否可以通过补丁或者别的方式破解出来？因为我发现这些都包含在 master.dat 文件里面。那么应该有办法

把这些地区加进游戏中吧？你应该知道有多少人期待这个的。

回答：

不可能。在*.dat 文件里并没有这几个地区的数据。那里面只有几段关于这些地区的文字说明，没有对白，没有地图，什么都没有。抱歉让你失望了。

DRUNK MONK

Drunk Monk 的问题：对不起我提了一大堆问题，因为我被辐射迷住了。

1. **我知道 Bozar 在新加州共和国 NCR，而 XL70E3 在油轮上。除了这些还有别的隐藏枪支吗？**

回答：

据我所知，没有了。

2. **还有，我在新里诺 New Reno 找到了“辐射 2 攻略”，是否还有别的类似的东西？**

回答：

还有一些：和琳娜特 Lynette 对话（条件是在游戏结束之后你的角色特别聪明或者特别笨），新里诺 New Reno 里的人的对话，地下掩体市 Vault City 的避难所底层西北角的电脑，新里诺 New Reno 的塔里神父 Father Tully，还有凯蒂 Kitty 小姐。每个人都会说你是个伟大的家伙。别的我就不知道了。

3. **我发现在打通游戏后，新里诺 New Reno 里的每个 NPC 的对白几乎都变了，但是别的城镇的 NPC 对话却没变。这是为什么？没时间吗？**

回答：

我是唯一一个做了这个的，当时我们的工作小组都在忙着看色情网站，没时间讨论这个。我们曾在是否让玩家通关后继续游戏这个问题上有过争执，因为我们不知道是否值得去多做那么多工作。我想 Matt 和 Ferg 一定有想过把新里诺 New Reno 在通关后的这一部分素材删掉，但是我坚持要保留下这些。

4. **你在葛洛沙 Golgotha 挖开一个墓地，会挖出一个活着的僵尸 Ghoul，他一定是被新里诺 New Reno 的种族主义者活埋的。这个家伙是谁？**

回答：

他是廉尼 Lenny 的父亲，廉尼 Lenny 住在蜥蜴城 Gecko，好像和哈罗德 Harold 在同一间屋子里。

5. **在丹恩城 Den，你可以付费参观一具木乃伊。这是什么？一个可怜的僵尸 Ghoul 吗？**

回答：

是的，你可以在蜥蜴城 Gecko 接到一个寻找他的任务。

6. **为什么到处都是该死的随机遇敌？我想知道这机率到底是多少，因为当我在旅行途中一个方格就遇了三次敌。是我运气太差吗？**

回答：

大概是荒野太爱你了。

7. **在神殿里，你要用塑胶炸药炸开门。可是为什么一个几乎与外界隔绝的部落里会有军用炸药？**

回答：

不要问我。也许它们本来就在那里，就像开场动画里长老 the Elder 的帐篷里有把手枪一样。整个神殿本身就很神秘，而且非常不真实。滑动的门一直让我觉得很古怪。我想大概是出于艺术和美观的角度设计的吧。

此外，我坚持官方历史里所说的神殿是一座废弃的教堂（或者博物馆）改建的。

8. **在克拉马斯 Klamath，那个坠毁地是怎么一回事？空难？暗示？那个机器人说“Matt，我不能让你那样做。”这是个设计上的玩笑？**

回答：

这是 Matt Norton 设计的，意在暗示英克雷 Enclave 的存在。“Matt，我不能让你那样做”意思是指 2001 太空漫游那句“Dave，我不能让你那样做。”，Matt 只是把名字替换了一下。

9. **在桌面上，辐射 2 的游戏图标是一个辐射的警告图标，但是在游戏文件夹里的图标是个人的头像。他不是哔哔小子 PIPBoy。这是又一个设计者的玩笑吗？**

回答：

这是 Tim Cain 的头像。Chris Jones 把他的头像放进去，因为他觉得 TIM 的脸很搞笑。

10. **是否有办法和彼希 Bishop 的老婆和女儿圈圈叉叉却不会触怒他？（顺便说一下，在游戏结束后的语音里提到彼希夫人 Mrs. Bishop 有了一个孩子，但没人知道父亲是谁，这个孩子把彼希 Bishop 家族治理得很好。当然，这坏事肯定是玩家干的。）**

回答：

在地下掩体市 Vault City 的时候投靠摩尔 Moore 那一方，然后把摩尔 Moore 的公文包带给彼希 Bishop，这时你就被允许到鲨鱼俱乐部 Shark Club 顶楼去闲逛而不会触怒彼希 Bishop。

这个时候你想上谁的床都没问题了。

当然，如果你杀了那些歹徒 Raiders，你在同彼希 Bishop 就有谈话选项可能会被他发现你的真面目，这时候你就只好拔出你的枪，血流成河吧。

这里是 Drunk Monk 向社区提供的一些游戏里的暗示：

这些内容也许有些人已经知道了，我写出来只是给那些还不知道的人看的。如果你认为有某部分值得放进辐射圣经的话，我很荣幸。

有趣的小任务：

记得地下掩体市 Vault City 的约瑟 Joshua 吗？你要为他的妻子把他救出来。现在想想他的孩子科提斯 Curtis，那家伙提起过尼克松先生 Mr.Nixon。这就是他的小任务。在盖西迪 Cassidy 的酒吧附近仔细寻找，在地上，你会找到一个尼克松先生 Mr.Nixon 的玩偶。把它带回给科提斯 Curtis（100 经验），并注意他的对话里有关尼克松先生 Mr.Nixon 那些。他说“我们可以挖出爸爸的扳手吗？”，然后告诉你它就在酒吧的后面。现在到你原来找到玩偶的地方附近，那里的地面上有一堆石头。你点击石头，会发现“使用道具”的选项是可以点的。挖下去，你就能找到一把扳手。（注意：你在科提斯 Curtis 告诉你之前是不能直接去挖出扳手，即使使用炸药也不行）这个任务跟地下掩体市 Vault City 里伊克 Vic 的女儿给的任务有关。她是需要一个扳手和钳子，这时你就不必为了一个扳手特意跑一趟新里诺 New Reno 了。

白得的钱：

这个用处不大，只是好玩。往莫丽 Morliss 姑妈帐篷里的罐子找找，你会得到 100 元。这不是很多，但是在游戏早期也是很大的帮助了。在她的帐篷外面还有把铲子。在克拉马斯 Klamath，顺便去一下金蜥蜴酒吧 the Golden Gecko 那里，那儿有一间锁着的厕所，如果你把锁撬开，你会找到一张猫王的照片价值 300 元。这也是游戏初期的一笔财产。

核融合电池：

在地下掩体市 Vault City 的避难所里，二层有一个通风口不断发出奇怪的声音。你可以在那里找到一些电池。

BOZAR：

奇怪的名字……这把可怕的武器藏在新加州共和国 NCR 的市场里。有一个小型的出售货物的帐篷前面站着个穿战斗装甲的守卫，搜（偷）他的身，你会看见一把闪着金属光泽的机枪。当然，在这之前别忘了存档。这把枪也许是整个游戏里最好的一把机枪，虽然它用的是.223 子弹。当然，你也可以随后从新里诺 New Reno 的武器商那里买到这把枪，不过它可没新加州共和国 NCR 那么便宜了。

XL70E3：

另外一把枪。这把枪不是很有威力，但是很好玩。搜（偷）油轮上那些黑头发的女孩的身（如果我记错了，那就换个目标继续搜），她们其中一个人的身上就带着这把枪。

辐射攻略：

当且仅当你打通游戏之后，回到新里诺 New Reno，跟教堂里那个我记不得名字的神父说话，他会对你还在继续玩游戏而夸你，因为这种事情现在很少有人做了。他会奖励你一本恐怖的书：你每次读的时候它会给你 10000 点经验，并且把你所有的技能点都加到 300%。我不是在讲故事。

阿尔基南 Algernon

在新里诺 New Reno 武器商的地下室里，你会找到发霉的阿尔基南 Algernon。他是一名武器专家（我想这是指他在某个方面很出色，但是在别的所有方面都很菜），并且免费给武器升级！下面是张他可以升级的武器清单，不过可能并不完整。此外，你还应该注意一下这个地下室的角落，你可以捡到 50 个微型核融合电池，皮装甲第二代，还有一个电子开锁器。

猎枪 Hunting Rifle	猎枪瞄准镜 Scoped Hunting Rifle
Desert Eagle	弹夹扩充 Expanded Magazine
.44 Magnum	快速上膛 Speed Loader（填弹只需要 2ap）
Fn Fal	夜视功能 Night Scope
电浆来福枪 Plasma Rifle	高速电浆来福枪 Turbo Plasma Rifle
攻击用来福枪 Assault Rifle	弹夹扩充 Expanded Mag
赶畜棒 Cattle Prod	超级赶畜棒 Super Cattle Prod

在你打通游戏之后，一些新里诺 New Reno 的吸毒者们会带着 30 包以上的杰特 Jet。而且因为他们的神志不清，你偷起来很容易。大概每包可以卖 25 元。我不知道这是巧遇还是吸毒者们重生刷新出来的。

啊，这是一些我忘记检查了的愚蠢错误。

此外，你打通游戏之后还可以回去把凯蒂 Kitty 小姐弄上床。太棒了！抱歉我只写了这些东西上来，还有很多秘密没有发掘出来，因为我没时间了。

别担心，让我们为 Drunk Monk 鼓掌。

变异中的变种人 Mutants

Marcin 的问题：

1. **辐射 2 里的超级变种人 Super Mutants 是从哪里来的？我知道是主教 Master 制造了它们，但是 1 代的主角已经把变种人 Mutants 基地和主教 Master 的藏身处都毁了。在 2 代里又出现了那么大数量的超级变种人 Super Mutants，难道是主教 Master 制造的数量太多了吗？**

回答：

辐射 2 里的超级变种人 Super Mutants 是主教 Master 在辐射 1 里灭亡后，他的军队逃往东部的残余部队。主教 Master 制造了大量的超级变种人 Super Mutants，并不是所有的超级变种人 Super Mutants 都在大教堂 Cathedral 或者军事基地 Military Base 里等着主角去杀的。他们经常会在随机遇敌里出现，这样你就能感觉到他们的数

量是很大的。

2. **我的角色对"悲剧卡 Tragic"上瘾了，我试过一次之后就上瘾了。这有什么作用吗？因为我觉得这对我的角色没有任何影响。**

回答：

这个上瘾效果没有任何副作用，它是无害的。这只是针对"万智牌"开的一个玩笑。

3. **僵尸 Ghoul 是 FEV 和辐射共同作用产生的或者只是辐射单独作用的产物？为什么它们能活那么久？**

回答：

据 Tim Cain 所说，只是辐射单独的作用。据 Chris Taylor 所说，它们是 FEV 和辐射共同作用的结果。根据大多数玩家的观点，我现在是支持僵尸 Ghoul 是辐射线单独作用的产物的观点。没有人知道为什么它们可以活那么久，反正它们就是可以活很久。

千钧一发？

Chris Avellone 有一个关于采用老废土引擎制作的废土续作千钧一发的问题，这个问题是代表 Ausir 和 Jason Mical 问的，它可以归结为："Bill Dugan，给我讲讲千钧一发。"

> 是的，我参与过千钧一发的制作。我们在 Apple II 上开发的时候，Alan Pavlish 当时是我们的头。Mark O'Green[6]和 Liz Danforth 也是设计者之一。我当时还设计了 DOS 的版本。它是以废土的代码为基础的。不过 Alan 编写了一个地图编辑器[i]，这样设计员可以用它来直接制造地图，而不必再像废土那样先把地图画在图纸上。
> 这个游戏的策划是你可以在时间中随意闲逛，在历史里观察你感兴趣的人物及其特征。显然这是来自"阿比阿弟的冒险"的灵感。各种各样的人都将面对各种问题，而你必须拯救他们，你在带着他们的时候还要注意不能弄乱时间。比如你要把阿梅莉亚·埃尔哈特从日本的战俘营里救出来。此外还有许多很强的人物。比如在剑术项目中得了最高分的西哈诺·德·贝热拉克。有一伙人打算通过制造一些轻微的小事件把历史打乱，而你则必须引导和修复这些。在某个事件中，沃纳·冯·布劳恩将在二战后被苏联抓获，你就不得不加入苏联去帮助他逃跑。我还记得这个叫时间旅行式泛用无界角色扮演系统 URPS Time Travel。
> 我记得当时有很多这样的任务，包括爱因斯坦。我猜你要想办法把他弄进我们的阵营。
> 这整个游戏是开发在 Apple II 上的，如果我没记错，当时已经完成了至少 75%的地图，然后 Liz Danforth 就离开了，随后 Apple II 和 C-64 市场崩溃，Brian 就取消了这个项目。后来他让我想办法在 IBM 上重新设计这个游戏。我们雇了一个叫 Bill Besanceney 的家伙把它从 Apple II 上转到 DOS 上，还有一个内部的设计师来适配增强图形显示，我们的进程很缓慢，这时候创世纪七出现了，带着它的 3D 模型和华丽的图像。最后，我们结束了千钧一发的开发，以及它虽然很精细却死气沉沉的画面。它不会再有复活的一天。

写最后一段的时候，我突然想起披头士的歌"Video Killed The Radio Star"。

雪崩

[6]对于制作辐射的语音对白，我要补充一句，这就够了吗？不可能！因为我爱死为辐射制作语音对白啦！

Sagittarius A 的一堆问题：

1. **为什么瓦尔迪兹号油轮 PMV Valdez 使用的是普通燃料而不是核融合电池？它非常新（它有一个避难所式的大门，而且是完全自动的），而且英克雷 Enclave 的码头正适合它。我想这艘油轮应该已经被海神油业公司 Poseidon Oil 修整过，使用核融合能源以代替那么珍贵的石油或是别的燃油。**

回答：

我忘了辐射 2 里一些相关的说明了，不过我的观点如下：

①尽管它有一扇避难所式的门并且是完全自动化的，这并不表示这艘油轮就是“新”的。它可能是 21 世纪 70 年代的那种老古董，在设计和建造时还未使用过任何融合技术。或者可能要把油轮的动力系统改成核融合能源驱动的活太困难了（虽然弄个油轮通行证很容易）。我们不知道 2070 那个时代有没有普及使用核融合能源的油轮，毕竟民用交通工具跟军用交通工具有很大差距。

②海神油业公司 Poseidon Oil（在战前的那些年里）不希望它的油轮使用核融合能源，因为这是它的对手公司的产品，虽然这些电池确实很实用。此外，也有可能油轮那么大的东西只用电池那么小的东西作为动力很伤自尊。

③核融合电池很容易得到（至少在游戏中），这可能在无形中使为了获得燃料而不得不帮助始族 Shi 和哈勃教 Hubologists 的任务变得无关紧要了。

④从游戏主题的层次，油轮使用油作为燃料比较合乎主题：首先，玩家是要去一个油井；其次，影射现实世界中的埃克森·瓦尔迪兹号油轮漏油事故；再次，提起遥远得像是恐龙时代的油轮技术，让人回忆起那场战争带给世界的绝望。

⑤油轮上有个避难所式的门不等于说这艘油轮就是新式的。

2. **海神油业公司 Poseidon Oil 是怎么回事？它拥有核电站，海运船舶，加油对不起，核融合能源站，以及印刷好的地图（就像辐射 1 中洛杉矶的地图一样）。它甚至有它自己的网络，连结着北美防空联合司令部 NORAD，铁山地堡 Iron Mountain Bunker 和英克雷 Enclave。这是否是一个国家公司？**

回答：

海神油业公司 Poseidon Oil 或许比战前的一些世界级公司还要大一些，有点像是一个邪恶的商业帝国，从事着一些黑暗的事务，甚至在联邦中拥有一块属于自己的土地。啊……恐怖啊……

3. **那个船长 Captain（那些朋克的头）告诉玩家他是那瓦罗 Navarro 的一个技术员。他是怎么从那里逃出来的？油轮通行证被英克雷 Enclave 回收之前的位置在哪里？**

回答：

那瓦罗基地 Navarro Base 有许多逃兵（包括新加州共和国 NCR 的亨利医生 Dr.Henry）；一旦接触到荒野（那里

完全无用，怪物横行），一些人还是喜欢那瓦罗 Navarro 的铜墙铁壁，枯燥无味和无所事事，喜欢被石油和陈腐气味封闭的英克雷 Enclave（是不是想起来美铁之战？）。至于底层的那个电击迷宫，更多是用于戏弄的目的。

4. 为什么在 13 号避难所 Vault 13 里能找到导航芯片 NavComp？还有可怜的爱德 Ed 是怎么回事？

回答：

我不知道导航芯片 NavComp 怎么会在 13 号避难所 Vault 13。我想是有人让 John 把它放在那儿，以强迫玩家去 13 号避难所 Vault 13。

5. 1 代主角是不是第一个离开 13 号避难所 Vault 13 的人？或者爱德 Ed 来自另外一个避难所？

回答：

根据 Chris Taylor 所说，爱德 Ed 是比 1 代主角更早离开避难所的。我猜可能比塔琉斯 Talius 更早。1 代的主角应该是第三个离开 13 号避难所 Vault 13 的。至于爱德 Ed，在辐射圣经：六里已经提过了，你可以去搜索一下。

6. 麦塔则 Metzger 把什么化学药品存放在教堂里？我记得它们来自地下掩体市 Vault City，并且将要被送到新里诺 New Reno 去。但是为什么？

回答：

麦塔则 Metzger：它只是杰特 Jet 蒸馏过程中所需的一些平常而未知的“化学药品”，因为所有的双头牛 Brahmin 粪的也需要这样的加工过程。

7. 麦塔则 Metzger 是怎么知道沙尔瓦多 Salvatore 家族和那瓦罗 Navarro 之间的无线电通讯的？

回答：

这个我不知道，Dave Hendee 确实知道。或许他原来就有一个好的无线电，只是后来坏了，他才不得不让伊克 Vic 为他再做一个。麦塔则 Metzger 提到这个只是暗示英克雷 Enclave 的存在。跟克拉马斯 Klamath 那架坠毁的飞鸟 Vertibird 一样。

8. 最后，在摩尔 Moore 的公文包里有什么东西？

回答：

有两样东西：①在你递交了公文包之后，彼希 Bishop 的物品栏里会多出两根超级治疗针（超级治疗针是好东西，不管你在哪里。因为彼希 Bishop 和他家人的生命时刻都受到他的仇家派来的杀手威胁）。②一些从地下掩体市 Vault City 主数据库里下载的资料，这是彼希 Bishop 向摩尔 Moore 要来的，尽管摩尔 Moore 没有意识到彼希 Bishop 真正想要的是地下掩体市 Vault City 现有所有的警卫名单，这样彼希 Bishop 就可以试着用

毒品、女人或者钱来收买其中的一部分。

准备罚球，荷瑞根 HORRIGAN！

Master Chef 有一个关于变种的脚趾 Mutated Toe.的问题：

1. **你说过变种的脚趾 Mutated Toe.对荷瑞根 Horrigan 不起作用，但是我试过了，它确实能让他的 HP 从 999/999 降到 996/996。**

回答：

是的，没错，变种的脚趾 Mutated Toe.确实能对荷瑞根 Horrigan 起到伤害，跟它对别的任何生物造成的伤害一样。但是它也就是这样的效果，没有什么特别的。另外，你记着要忽略那些关于在战斗快结束时在荷瑞根 Horrigan 身上使用变种的脚趾 Mutated Toe.的谣言，这只是个无聊的玩笑。

像可汗帮 Khans 般手拿利刃直面枪战

Sagittarius 关于辐射圣经：六里可汗帮 Khans 的问题：

1. **在辐射圣经：六里你说“他们渴望通过战斗来证明他们对于部族的价值，所以他们喜欢使用拳头或棍棒肉搏。可汗帮 Khans 的枪支很少（因为枪械被他们认为是胆小的人才用的东西）。”但是据我所知，可汗帮 Khans 在辐射 1 里面可都是一些持枪的暴徒。这是怎么回事？**

回答：

我可以给你一个完美的答案：我不知道。他们应该对于一些小型枪械接触不多，而且在我印象里，最早设计可汗帮 Khans 的观念的设计者（似乎是 Scott Campbell 设计的）跟后来执行这个想法的（好像是 Chris Taylor）不是同一个人。所以这只是游戏设计上的原因。大概 Chris Taylor 希望他们持枪，或者是他们自己抵抗不了枪械巨大威力的诱惑。

15 号避难所 Vault 15 的力场

Kotbogdan 的问题：

1. **我对于辐射 2 里面 15 号避难所 Vault 15 的发电机很感兴趣。除了修理它以外，你不能对它干别的事情。这是否原来是个任务的一部分，只是后来把任务删掉了？那些安装的力场只是好玩吗？或者当玩家修好发电机后，那些棚户居民就可以把它们移到适当的位置去保护自己？**

回答：

我问过设计者了，他说：

> “我记不得这些了。我猜你修好以后那些灯会亮起来。当然，它同样会打开避难所的防御系统，这时候你

就要小心了。这是我能记得的全部东西，而且我也不是很确定。”

如果我找到了更多的资料，我会在下次公布出来的。

对了，没有什么东西会去保护那些棚户居民，他们的生活本来就是痛苦的，经常被当成炮灰牺牲掉。

盖西迪 Cassidy 的大胆儿

Dave 这个问题是关于我在辐射 2 里设计的唯一一个战斗 NPC 队友：

1. **你好，我很想知道你能不能查证一个想法：盖西迪 Cassidy（来自辐射 2 里的地下掩体市 Vault City）是否是麦克雷 MacRae（来自辐射 1 里的埋骨场 Boneyard）的孩子？证据如下：**

   造型相同，

   都擅长肉搏，

   年龄差距正合适，

   当你想把盖西迪 Cassidy 作为奴隶卖掉时，他的名字不是别的，正是麦克雷 MacRae。

   你能否找出谁创作了盖西迪 Cassidy，他是否真的是麦克雷 MacRae 的儿子？如果不是，那为什么把盖西迪 Cassidy 卖掉的时候他的姓显示是麦克雷 MacRae？

回答：

不是，他不是麦克雷 MacRae 的儿子。盖西迪 Cassidy 是废土的一个孤儿。当然，你列出的证据确实可以让你误以为他们是父子。我来给你解释吧：

- 造型相同，只是因为他们的模型相同。
- 麦克雷 MacRae 的姓只是一个内部的玩笑。因为它是 Feargus（我们部门主管）的中间名。埋骨场 Boneyard 大部分都是他设计的，所以他就把麦克雷 McRae 放进去了。而地下掩体市 Vault City 市中心也是出自他的手，于是他就又把麦克雷 McRae 扔到了酒吧老板身上。
- 当我接手这个区域的工作时，我觉得“盖西迪 Cassidy”这名字更好听，就改了名字，并且让这家伙成为一个喜欢喝上两口的枪手。
- 当你把盖西迪 Cassidy 卖掉时显示的麦克雷 McRae 名字只是一个漏洞。

抱歉对你造成了困扰，Dave。

卡洛森 Carlson 这家伙是干啥的？

Brady Brewer 这家伙发来的问题是用黑色的字写在黑色背景上的……

1. **新加州共和国 NCR 的卡洛森 Carlson 副总统在卡洛森 Carlson 有什么作用？在辐射 2 里设计这个人有什么目的吗？我从来没办法让他跟我交谈。**

回答：

他存在的唯一目的就是让彼希 Bishop 暗杀掉。死吧，卡洛森 Carlson，去死吧！

生老病死

Henri 提的关于青春期性教育的问题：

1. **在辐射圣经的年表里你说过放逐者 Vault Dweller 出生于 2141，对不对？但是在网上（我记不得是哪里了，大概是某份辐射圣经里），我找到一份*.PDF 文件，里面有一份关于在避难所里生存的规则。其中一条说，由于避难所的资源有限，避难所住户是禁止生育的。这样的话，放逐者 Vault Dweller 应该是在核弹落下的时候，也就是 2077 年进入避难所的。难道是这规则错了吗？我的想法是 13 号避难所 Vault 13 是被设计为封闭 100 年的，但是很少有人能活这么久，所以他们不得不进行生育。**

   Ed 提示：对了，那份 PDF 文件似乎是来自辐射的桌面游戏的地下掩体市 Vault City 资料里。（过了一个大的版本修正，网址在这：http://pub90.ezboard.com/bfalloutpnp53576）

   还有个问题：你在辐射圣经里说阿罗由 Arroyo 的长老 the Elder 是放逐者 Vault Dweller 的后代。但是在游戏里，获选者 Chosen One 在提到放逐者 Vault Dweller 时都是称呼他“我的祖先”。这表示获选者 Chosen One 和长老 the Elder 是亲戚，也许是姐弟，或者是母子。此外，为什么获选者 Chosen One 把放逐者 Vault Dweller 称作“祖先”？辐射 2 只是发生在辐射 1 的 80 年后。

回答：

①战争发生在 2077 年。

②13 号避难所 Vault 13 让放逐者 Vault Dweller 离开的时候是 2161 年。

③所以你说的没错，如果避难所完全禁止生育的话，过这么多年就没几个活人了。我的想法是：避难所里是允许生育的，只不过实行计划生育，以免破坏了避难所的人口平衡，使这个封闭的环境崩溃。

阿罗由 Arroyo 的长老 the Elder 是放逐者 Vault Dweller 的女儿，同时也是获选者 Chosen One 的母亲。

使用“祖先”这个词可以让人感觉很神秘，有部落的味道。并不是说真的相差很多代。

带它回家 SUICIDAL BOB

Suicidal Bob 的问题：

1. **你在辐射圣经：四里说英克雷 Enclave 可以远程访问避难所居民的哔哔小子 PIPBoy 的日志。那为什么他们不能监控放逐者 Vault Dweller 和获选者 Chosen One？你想想，如果他们看见获选者 Chosen One 在三藩市 San Francisco 和那瓦罗 Navarro 那一带跑来跑去，应该会马上派出他们的飞鸟 Vertibird 来干掉玩家。是我误解了你说的话还是我疯了？我是不是也该被放逐一段时间了。**

回答：

在理想的情况下，英克雷 Enclave 确实可以监控那两个家伙。但是在辐射 1 和 2 里，还存在着许多问题：（辐射 1 跟这个问题其实没多大关系，因为那个时候英克雷 Enclave 还只是个想法，没有应用到游戏背景中。当然，还包括所谓的“避难所实验”。所以放逐者 Vault Dweller 这家伙有没有被监控就不管了。）

我们在讨论这个麻烦的问题之前，先弄清楚，避难所只是一个实验。但是在没有得到实验结果之前，这个实验是毫无意义的。一些聪明蛋会提出这样的问题：“有没有什么办法可以既提前收集到结果又不危害到实验者本身？”

现在，为什么英克雷 Enclave 不追踪或者监控获选者 Chosen One 呢？

①英克雷 Enclave 整个系统之间的通讯并不是很好，至少你在蜥蜴城 Gecko 里听到英克雷 Enclave 警卫的抱怨就可以说明这点了。

②电脑网络在战争后并不能访问到一些偏僻的避难所。就像蜥蜴城 Gecko 核电站里的电脑网络，许多系统之间的连接都被关闭或者摧毁了。正是英克雷 Enclave 给 8 号避难所 Vault 8 的监督者 Overseer 发出了“解除警报”的信息，虽然琳娜特 Lynette 大概知道一点这事情，但是她知道得不多。

他们同样也对 13 号避难所 Vault 13 发出了“解除警报”的信号，想骗他们打开门。当时总统决定把 13 号避难所 Vault 13 的居民抓来当成实验品，飞鸟 Vertibird 小队的成员忙着给 13 号避难所 Vault 13 发出信号并等着他们开门，没人记着去搜索那些哔哔小子 PIPBoy 了。

③读取避难所里的哔哔小子 PIPBoy 的信息是一回事，但是追踪它（如果可能的话）则是另一回事。他们也许可以做到，如果他们知道是哪个具体的频道，或者如果他们还没受够一天到晚看那些哔哔小子 PIPBoy 信息。我认为英克雷 Enclave 甚至从来没有想过通过搜索哔哔小子 PIPBoy 来追踪获选者 Chosen One——难道一个部落的土著会用这种高科技的东西吗？放逐者 Vault Dweller 和获选者 Chosen One 用的是 13 号避难所 Vault 13 的哔哔小子 PIPBoy，他们已经抓获了所有 13 号避难所 Vault 13 的居民，或者他们自己认为是所有的居民，当然不会再去想着搜索 13 号避难所 Vault 13 的哔哔小子 PIPBoy。此外，阿罗由 Arroyo 和 13 号避难所 Vault 13 之间隔着几千公里。

再说，哔哔小子 PIPBoy 放在阿罗由 Arroyo 神殿底层那么多年了，谁知道它发生了什么故障。说不定它再也不能被追踪了。

④英克雷 Enclave 里也没有人能聪明到想起这个法子，英克雷 Enclave 只有少数人知道避难所是实验且它的居民都在监控中的秘密。如果你觉得我前面几个解释越说越混乱的话，你就相信这个解释好了。

好像越说越混乱了，还有个问题：

2. **至于说获选者 Chosen One 的哔哔小子 PIPBoy 不能联网，如果他的感知够高的话，难道不能在 8 号避难所 Vault 8 的电脑上联网吗？还是说重新格式化以后就不能联了？或者它露出来的那些电线断了，不能再联网？同时我很想知道哔哔小子 PIPBoy 上那个划掉的按钮是干什么用的。这是想暗示什么吗？还是说我没必要去钻这个牛角尖？**

回答：

你可以给它重新安装程序，让它联网。但是现在你找不到懂这东西的人，而且能联网也没什么意义。

我猜那个按钮是用于另外一个操作界面的，不过我也不确定。大概只有辐射 1 的美工知道。我有空去问问他们。

虫子，瓶盖，葡萄藤

Jonathan Agnew 的三个问题：

1. **辐射战略版里的那些虫子是源于废土里的虫子的灵感吗？（你知不知道任何有关辐射战略版的设计元素）**

回答：

我不知道。

但是我问过辐射战略版的设计人员，他们都说，“不是”。

所以，不是。

2. **谁在辐射 2 里提出使用统一的流通货币的？（不再是瓶盖了）难道是设计组认为经过这么久，已经可以再次恢复发行货币了吗？**

回答：

有些人（反正不是我）不喜欢瓶盖，虽然我自己很喜欢。但是自从厕纸事件之后我就不再是组长了，这事不归我管。

3. **始族 [Shi] 的那棵葡萄藤（应该是吧？）有什么特别的吗？为什么不能在别的土地里生长？（我是指结局动画里那棵变异的）**

回答：

我想这是为了告诉大家那植物不能“治愈”这世界，因为我们不希望世界变成一片辐射中的荒漠。这只是游戏设计的原因。

4. **你可以把辐射圣经：四发给我吗？**

回答：

自己上网去找。

邮差先生

Geraldo/Darkblade 的问题：

1. **我是个辐射迷（叫 Geraldo），非常感谢你的辐射圣经，这让我更深入了解我所喜欢的这个游戏。现在我也想出份力吗，我的问题很简单：**

   辐射是否受到 Kevin Costner 的一部电影邮差的影响？我最近看了这部电影，感觉不错，而且我发现有些东西和辐射很相似，特别是“无名英雄漫游荒野”式的邮差——像流浪者一样。我知道辐射的灵感来自当年那部废土（我玩过一点这游戏，但是太难了），但是我觉得制作组的想法应该还受到许多别的东西的影响。

回答：

   不，邮差这部电影是有许多辐射的元素，但是它的小说更精彩一些。这部书的影响很广，也许是因为 Senor Cain 和 Senor Campbell 十分博学吧。

2. **一个技术性问题：我最近玩辐射的时候遇到了麦塔则 Metzger，那个奴隶贩子，当时我带着两个 NPC 队友伊克 Vic 和盖西迪 Cassidy。当我问麦塔则 Metzger 是否要买奴隶的时候，盖西迪 Cassidy 的名字显示为麦克雷 MacRae。这是为什么？**

回答：

   （上面说过这个问题。）麦克雷 MacRae 是盖西迪 Cassidy 的旧名字。Feargus 最早给他起的这个名字，麦克雷 MacRae 是 Feargus 中间的名字。但是我们给他改了名字，我们用盖西迪 Cassidy 替换了大多数麦克雷 MacRae，但是还是有遗漏。

3. **在以前的圣经里，你给了一些关于 NPC 的等级资料。我的问题是，我们有什么办法来确定 NPC 目前处于哪个等级？还有，他们是怎么升级的？我的队友已经升了四级了，但是他们就是死都不告诉我他们升级的事。**

回答：

   没有办法确定 NPC 是在哪个等级，除非你有警觉力 Alertness 这个 31. 额外能力 Perks（因为这个额外能力 Perks 可以看他们的生命点数）。这时候你就可以对照级别资料，看 NPC 是哪一级。当你升级的时候，NPC 有一定的机率跟着一起升级，不过具体我也不清楚。

4. **最后一件小事：你能否把大家发给你的用于辐射桌面游戏的音乐列出个清单？**

回答：

   过一阵我会这样做的。很少有人给我发这东西，而且多数不合我的要求。不过下一份圣经我也许会把清单发上来。

死亡房间

Shards（我相信和那个网络游戏没啥关系）有一个“小小的傻问题”，但是很难回答……当然，对于 ChrisTaylor 是很简单的：

1. 10mm 手枪，虽然是有一个像左轮手枪那种旋转轮盘式弹膛的自动枪械，但是关于它的说明是“每次开火都会自动上膛，直到打完子弹为止。”为什么会有差异？是设计者和美工之间缺少沟通吗？

回答：

Chris Taylor（他最近在新工作的地方获得了一次当之无愧的晋升，恭喜他。）说：

> 回答是：操！
> 加长版回答是：沟通不清。我猜说明文字是在美工完成之前就给搞定了，或者是美工重新设计了图案，但说明文字却没有及时更新（点记忆模糊了）。
> 说明文字应该改成“……直到轮盘空了。”但我大概会完全重写这段说明文字。
> ChrisTaylor

辐射战略版和激情的性爱

Alex Lim（又名 Alexsi the 13th）想问有关辐射战略版中性的问题：

1. 难道可以和掠夺者 Reaver 随时随地发生关系吗？在牛顿城 Newton 当你用一个男性角色救了那个叫格兰达·克洛斯 Glenda Close 的女掠夺者 Reaver 以后。那关的任务是要你救出 4 个掠夺者长老 Reaver elders。

回答：

Alexsi，我们请教了许多辐射战略版的设计者，他们都认为大量的性爱是建立在很合理的规则上的。下面是他们的说法：

Dan Levin：即使格兰达·克洛斯 Glenda Close 对玩家表现出她深厚的爱意（不限性别都会出现同样的结果……），她仍然会呆在俘虏营里直到最后。（你们可以细看任务完成后的报告）。

这个致命诱惑是引自电影致命诱惑，（女主角和她有一个十分相近的名字）这也例证了钢铁兄弟会的规矩：简单粗暴！希望这些对你有帮助。

ED Orman：我不清楚，大概是 Dan 把她设计成了这样的荡妇。从对话里，她大概真的想和玩家来一发，但是结果什么也没发生（就像她只能一直穿着情趣内衣在军营里等你一样）。

核能工人工会 the Union of Atomic Workers

John Sellars 有个关于那些怪僻的核能工人工会 the Union of Atomic Workers 的问题：

1. 哈勃城 Hub 的老城区里有个枪械商提到核能工人工会 the Union of Atomic Workers。我记得他好像叫杰克伯 Jacob。

我对于核能工人工会 the Union of Atomic Workers 很感兴趣，听起来似乎辐射世界里还有新的资料可以发掘，如果关于他们的资料很少，那我们还可以自己发挥。

回答：

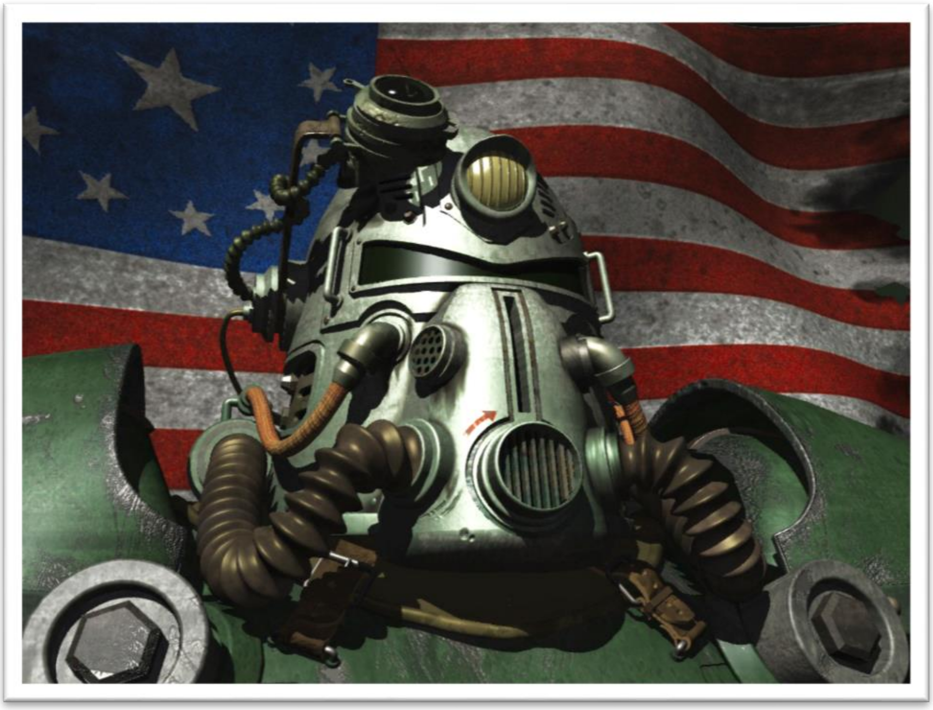
职业游戏杀手兼设计者 Scott Bennie 的回答是：

> “我设计的杰克 Jake，但是可能有人重写了这段对白，因为他的台词比 Bennie 式的台词要简洁得多。我构思了许多个他存在于废土的用处，但多数都舍弃了，最后我给他找了这个他出售的枪械的货源，而不再用那老套的“我过去在钢铁兄弟会 BOS 干过”。这只是像传单一样用过就扔的理由罢了，让人听起来会觉得这世界上有很多混杂的势力。此外，这样的理由总比勉强再把这家伙跟钢铁兄弟会 BOS 扯上关系要好得多。”
> Scott Bennie

把 13 带给世界

Chris Avellone 问：

1. 为什么辐射里面的旗帜上面是 13 颗星星？



Tim Cain 回答：

> Leon（Leonard Boyarsky）说他用这面旗是因为它很酷，而且他不喜欢用标准的 50 星的美国国旗。后来他还打算虚构出 13 个强大阵营或者别的什么出来，但是说了以后没后文了。

牢固的箱子总是遥不可及

Justin"Solid Snake"Braman 用他令人生敬的博学剖析了泰拉斯奎巨兽 Tarrasque 之后，又把他的魔爪伸向破碎丘 Broken Hill 的箱子：

1. **关于你上次问的死亡爪 Deathclaw 原型的问题，我的答案是（只有真正的书呆子可能击败我）：传说中的泰拉斯奎巨兽 Tarrasque。**

   有一个问题让我困扰了很久：在辐射 2 的破碎丘 Broken Hill 里，第一张地图的最北边缘显然有几个箱子是摸不到的。至少我从来没有摸到过它们。我一直想知道它们里面有什么。我从第一次看见这几个箱子以来就想着我是不是错过了里面的好东西，我想得都快疯了。希望早日得到你的答案，当然，我不希望回答是“什么都没”。

回答：

首先，你在泰拉斯奎巨兽 Tarrasque 的问题上回答的十分准确，尽管如此，有个叫 Wain 的家伙在我把那问题贴出 5 个小时之后就发来了正确答案，而且别的人给我发来的答案也都是正确的。

至于破碎丘 Broken Hill 的那几个箱子，那是游戏程序上的问题。基本上，当我们制作辐射 2 到压盘的时候，我们把一些没用到的箱子放置到画面外部。意外的是，破碎丘 Broken Hill 的那几个箱子放在了玩家可以看到的地方。至于如何开到它们，我倒忘了具体是用什么诡异的方法了。但是如果你把这问题发到 BIS 的论坛上，我保证会有人回答你的。或者你可以搜索一下关键字“破碎丘 Broken Hill”和“箱子”，如果那论坛上的搜索功能还可以用的话。（否则的话我会发在这里）

辐射战略版和避难所计划 Vault Project

Kane 问了一些我没法回答的辐射战略版问题：

1. **我们都知道避难所计划 Vault Project 是一个大型实验，那么 0 号避难所 Vault 0 是用来干什么的？另外，那台计算机 Calculator 是 ZAX 系列中的一台吗？如果不是，那是哪个公司或者组织设计了那台计算机？**

回答：

好吧，Kane，让这两个 Microforte 的伙计来讲一下：（一个 Microforte 的伙计——Ed 正忙着数钞票，他为 Irrational Games 制作了自由力量）

ED Orman，一道来自澳大利亚的闪电，说：

①0 号避难所 Vault 0 是用于保存人类的种子，以防别的避难所都出了意外使人类灭绝。它保存着那个时代里最优秀的一部分人的“大脑”和基因。

②计算机 Calculator 是在 ZAX 系列制造之前就设计好了，用于管理和控制避难所的网络。最初它就是因为这目的而建造的，但后来变成了分别控制每个避难所（它的网络至今仍然同每个避难所连接在一起）。

Gareth Davies 则说：

①坚固的 0 号避难所 Vault 0 是避难所网络的核心。它里面居住的是达官显贵，艺术家，科学家。这些居民可以在回到外界后重新联合起剩余的人类，建立新的家园。但是在核弹落下之后，世界被毁灭得差不多了。想确保建造起一个核战后的乌托邦，这些居民需要帮助。他们需要机械来耕耘战后坚硬的焦土，但核冬天降临了。

②据我所知，计算机 Calculator 完全是独一无二的，跟 ZAX 没什么关系。但是不管它跟 ZAX 有没有关系，我都找不到有力的文件作为证据。不过，我认为 ZAX 和计算机 Calculator 之间的差异十分明显。

辐射 2 的片头

Kane（她的英语很好）居然还有更多的问题：

1. **在辐射 2 片头介绍里，我们可以看见一些英克雷 Enclave 士兵打开一个不知道名字的避难所，并杀死了 3 个居民。我猜随后别的居民也会被一一杀死。我的问题是：**

   ①那是哪个避难所？

   ②为什么这些英克雷 Enclave 士兵要杀死他们？他们不想知道实验的结果吗？

   （我的英语很差,希望你能明白我想知道的。）

回答：

那是 13 号避难所 Vault 13，那里面的居民全都被杀了。官方解释是说这些英克雷 Enclave 杀人是因为“那些避难所居民拒捕”，但是这解释很胡扯。这些士兵是因为在等待 13 号避难所 Vault 13 开门的时候过于紧张，结果在没有上级命令的情况下就自行开枪了。他们随后进入并攻占了避难所，俘虏了里面所有的居民。

顺便说一下：这并不是片头动画最初的设想。我们原来的设想是避难所的门开启，一个小孩走出避难所踏上废土，环顾四周。但是这个想法被扔进黑屋了，因为没什么特别引人注意的地方。但是这会让人思考。那个小孩在看什么？那寂寞的荒野？或者产生了幻觉？

记住（马克 Mark）我的话

Sean McGrorey 有个关于马克 Mark 的问题：

1. **那个跟哈罗德 Harold 一起进入军事基地 Military Base 的家伙（好像是叫马克 Marc）怎么样了？哈罗德 Harold 说弗朗辛 Francine 被一个机器人杀了，格雷 Grey 掉进了病毒槽，而马克 Mark 只是失踪了。他是逃出生天了还是跟弗朗辛 Francine 一样死了？**

回答：

没人知道。马克 Mark 的神秘失踪从来没有相关的说明。他受了伤，回到地表，然后哈罗德 Harold 就再也

没看到过他。

（配音：诡异的音乐）

嗯，但是我猜马克 Mark 是影射 Mark O'Green，哈罗德 Harold 的对白就是他写的。当然，我没什么证据。

三个来自主教 Master 的问题

Richard Grey/Dweller 的三个问题：

1. **在辐射 1 和 2 之间的那段时间里哈罗德 Harold 都干了些什么？**

回答：

没人知道他那段时间里干了些什么。就算想知道真相的人问起，哈罗德 Harold 自己都记不得了。他在哈勃城 Hub 呆了一段时间，然后四处流浪，最后在蜥蜴城 Gecko 住了下来。

2. **在主教 Master 出现之前是否已经存在超级变种人 Super Mutants 了？**

回答：

很有可能，尽管我在文档里找不到相关的说明。并不是在主教 Master 量产同一质量标准的超级变种人 Super Mutants 之后他们才被正式定名为“超级变种人 Super Mutants”的。

3. **马克 Mark 的结局如何？哈罗德 Harold 说过他还活着。**

回答：

没人知道马克 Mark 的结局如何。参考上面。

（配音：更多诡异的音乐）

阿罗由 Arroyo

Chris Avellone 问：

1. **你们是怎么想到阿罗由 Arroyo 这个名字的？这是同一个真实世界的地名相关或是那个部落就是建造在峡谷里面的？**

Tim Cain 回答：

这个名字是这么来的。一开始我在看一张地图的时候注意到了这个词，我很喜欢它的读音和含义，所以就拿来用到辐射 2 里面了。随后我告诉美工阿罗由 Arroyo 这个词的含义，于是你看到的阿罗由 Arroyo 的地形就是一个峡谷。

附录：RON PERLMAN 的抚慰

当我将那些叙述文档分类的时候，我找到了一些我们本来打算让 Ron Perlman 配音的死亡文字说明，但我们没有时间（至少我觉得他们没有录制），不管怎样：

死亡致辞 [辐射 2 游戏结束]

1. 正常的死亡

- 安息吧，获选者 Chosen One。
- 你已经升天了。
- 荒野将你的生命给夺走了，阿罗由 Arroyo 试着派出更多人去寻找伊甸园创造器 GECK，但他们都很快就死了。接着，村庄也遭到了同样的命运。
- 你死了，你的村庄毁灭了，村民都死于饥饿之中了。
- 你死了，你找寻伊甸园创造器 GECK 并且将它带回村庄中的任务也因此而失败了。
- 你死了，你再也不会知道你被绑架的村民们发生了什么事了。
- 你的死也造成了世界上所有的人命运的结束，英克雷军日渐强大，并且将 FEV 病毒放到大气之中。
- 你死了，世界上的每一个人也将遭到了同样的命运，英克雷军因此崛起，将 FEV 病毒给散入了大气之中，上百万人死亡，地球又再一次的陷入寂静之中。
- 你尽力的作战，但是却没有用，英克雷军崛起了，很快的全世界都将会踏上死亡的命运。

2. 搞笑的死亡

- 你死了，再一次的。
- 你像门钉一样死了。
- 该是读取进度的时间了。
- 希望你有存档，因为你死了。
- 这里是一张你的尸体的照片，并不是很漂亮的景象。
- 小子，你真是笨，而且你死了。
- 哈哈哈哈。你死了，低能！
- 你死了，也许你应该换个人物开始游戏，你的点数分配太烂了

最后的话

就这样结束了，这是第八份辐射圣经。如果你有任何问题，发现什么错误，对什么东西感兴趣，就发邮件给我吧，或者发在论坛上。当然，邮件会快一些。

Chris Avellone@BIS

辐射圣经：九

2002 年？12 月 6 日？10 月 15 日？哈！管它呢。



辐射圣经：九

这是第九份辐射圣经，如果你没有看过以前的那些，你可以打开黑岛的主页（www.blackisle.com），把页面拉到最下面，点击 “更多新闻”（或者你用关键字“辐射”搜索也行）。最先的三份已经整理合并成为“辐射圣经:零”，第四、五、六、七、八份则是独立出来的。

对于你们那些以前没看过这些资料的人，“辐射圣经”其实就是把辐射 1 和辐射 2 的背景资料等等编辑到一份文件中，以方便爱好者们更好地了解辐射。这些是完全免费的，请不要用于谋利。这份资料里有些东西很粗糙，所以如果你发现了什么地方有错或者是你想对于某个方面了解得更多的话，给我的邮箱 Cavellone@blackisle.com 写信，告诉我该做些什么。我不能保证我会马上一一给你们回信，但是我找时间做的，当周末来临的时候。

好了，这份资料包含了对辐射的设计者/程序员 Jess Heinig 的采访，他创造了 ZAX，帮助设计了迦克镇 Junktown，并尽量尝试不去肉体冲撞星际迷航里企业号的 Jolene Blalock。一些 Jess 热爱传播的杂七杂八的琐事（很想知道迦克镇 Junktown 的结局会是如何），双头牛 Brahmin 及其性别问题，变种人 Mutants 和性，有关辐射 1 中凯尔特人帕特里克 Patrick 的资料，一些问题和回答（虽然没有辐射圣经：八里那么多），还有一堆被加拿大人挑出来的毛病，钢铁兄弟会 BOS 的真相，对辐射国旗的敬仰，关于 Ink Spots 那个问题的胜利者，以及未来的那场浩劫给我们带来的更多辐射。

谢谢对辐射的支持。

Chris Avellone@Black Isle Studios

写在前面

嗯……我在编这些资料之前总要说几句，这些几乎和上次说过的一样，所以你们扫一眼就行了。

1. 重申一次，任何对于辐射圣经的问题或建议请发到 Cavellone@blackisle.com。但是，在你发邮件之前，请先读读下面的第 2 条，以及那个后面的“我不能回答的问题”。

   但是，在你发邮件之前，请先读读下面的第 2 条，以及那个后面的“我不能回答的问题”。

2. 该把哪些资料放进圣经？贴近辐射的五十年代的好音乐、你比起电脑游戏为什么更喜欢辐射桌面游戏、关于辐射里事件的问题，以及关于哪些资料更受欢迎的意见，都可以发给我。但是也有一些问题我无法回答的，因为我很忙，也因为我讨厌这样的问题：

   - 让我给这个游戏给出攻略或提示。如果你需要一份攻略或提示的话，你到黑岛的论坛上去：http://feedback.blackisle.com

     把问题贴出来。在 15 秒之内，肯定就会有人回答你的问题的。当然这些回答可能是假的或是讽刺你的话，比如“傻瓜”或是“白痴”之类的，但你一定可以找到答案。所以到那里去吧。

   - 提供技术帮助。如果你的辐射安装盘或别的 Interplay 游戏出了问题，请你和 Interplay 公司客户服务站联系：

     游戏安装中的问题：

     support@interplay.com

     别的 Interplay 公司的产品的问题，请找：

     orderdesk@interplay.com

   - 辐射 1 和 2 之外的问题。不过如果我心情好的时候，我可以回答一些关于辐射战略版的问题。我不能回答关于辐射 3 的问题。辐射的同人小说或辐射迷自己构思的资料。

   - 要我提供关于博德之门、冰风谷 1 或 2、异域镇魂曲以及黑暗同盟等的攻略、提示等等。

3. 谢谢每一位给我发来音乐的人——如果你有什么好的曲子，请发到上面那个地址给我。我仍然在寻找新的音乐。

4. 我有一大堆问题等着去回答。如果你在这份资料里没找到你的问题（特别是最近才问的），并不是我忘了给你回答，只是我没时间去做，因为，我真的非常、非常、非常忙！

FEV 和植物：特别是胡萝卜（CARROT）

虽然 BIS 论坛少了搜索功能让我很辛苦，不过我还是很得意我找到了 Senior Carrot 的文章：不要把 Carrot 和漫画燃烧的胡萝卜中的人物混淆了。

顺便说一下，“MCA”的意思是 Mr.Chris Avellone 就是我，对外行人来说，很合我意。

> 由于辐射 3 一直没有公开宣布制作的消息，我想这篇文章可以让那些闲得无聊的人去解决这些辐射世界的问题。
> 最近的辐射圣经的话题似乎偏向很广泛的主题，没有很多建设性的话，让人感觉偏题得很严重。
> 最大的话题就是这些：
> 英克雷 Enclave（我认为这个主题应该好好整理一下了）
> 历史年表（这个也要好好修改一遍）
> FEV（关于这个话题的争议就在我这篇文章结束吧）
> 粉丝们注意到的一些问题：
> MCA 最近的辐射圣经忽略了辐射的本质：它的科幻元素，而是一直在一个不适用现代物理学的世界里硬着头皮想尽各种借口和理由去解释所有不合理的东西。所以我们现在就用 FEV 作为理由，让一切怪异和神秘的东西有个合理的解释。
> 很明显，一切都受过 50 年代的辐射影响。举个例子，50 年代的怪物电影几乎都是因为放射性物质使生物发生了变异，所以我相信，辐射也是拿这个作为主题的。这就是为什么辐射蝎 Radscorpions 之类的东西为什么会叫作辐射蝎 Radscorpions。
> 但是到了 90 年代，一切不可思议的原因变为像 FEV 那样用基因变异来解释。现在先忽略辐射圣经里所说的 FEV 和辐射 1 里你在旅途中所听到的 FEV 之间的差别，让我们先看看荒野中这使人变异的 FEV 从何而来。
> 有两个 FEV 可能储存的地点，一个是玛丽博萨军事基地 Mariposa Military Base，这里储存着无数老鼠，用于大规模的 FEV 实验和研究。另外一个地点西部科技 West Tek 的某个地堡，这里只有少量的 FEV，但最原始的 FEV 研究就是在这里进行的。现在让我们在理论上探讨一下哪个地方更可能释放出 FEV。在辐射 1 里（这正是许多变异正在进行的时期）有提到玛丽博萨 Mariposa 的爆炸暗示着有部分病毒泄漏到它周围的环境中。另外一边，西部科技 West Tek 里的 FEV 病毒在核打击后仍然存活，但这样一种病毒怎么可能在核爆炸扫荡过大地时仍然存活？或者，它怎么能像辐射圣经里面说的那样穿越过浓厚的蒸气云和熊熊燃烧的大火？
> 当然，这个最初设定的情节是十分荒谬的，FEV 绝不可能在短期就以它那很低的储量渗透进周围的环境，达到足够的浓度，使所有的生物变异。
> 至于辐射世界里主要种族之一的僵尸 Ghoul，对于第一次见到这个种族的玩家的解释是说，它们是一些被辐射线”创造“出来的古怪的人。不过它们却被解释成为是由于 FEV 弥漫在加利福尼亚郊外，最后渗进了 12 号避难所 Vault 12 的铁门的产物。当辐射世界在僵尸 Ghoul 的制造者上的说法不一致时，人们就会想到这是否在游戏设计过程中被修改过呢？无论如何，我们有足够的时间来争论这个问题。
> 这个游戏的名字叫辐射，因此这整个世界应该在最初的时候就在主线里重点突出辐射这个词，但是后来慢慢就修改成现在你所见的这个样子了。
> 怎么解决这个问题？
> 找出辐射 1 里关于 FEV 的说明文档（那些说明文档是很有意义，也很有意思的）。
> 注意，辐射世界跟我们的现实世界是不同的（注意时间线的不同，比如，没有水门事件），同样的，那些能量武器也都是 50 年代的样式，而不是现代的。还有，各种怪异的怪物可以被”传说中“的辐射线所改变，而不要老是把 FEV 拿出来解释一切不可思议的东西。

对于第一次看见这个贴的人，下面这些回答也是来自这个贴。

- FEV 解释了荒野中一切让人悲伤的变异（主教 Master 以及他的宠物们，比如那些浮游特 Floater，超级变种

人 Super Mutants，哈罗德 Harold 等等)，而辐射线则是改变了大多数你看见的那些大型种族变异：蝎子，蚂蚁，老鼠，还有那些僵尸 Ghoul 等等。

- 辐射世界和 TORG 有点像，都是自然规律和现实世界不大一样的。但是它们都是以 50 年代的敏感和黑色幽默为基础的。辐射是 50 年代的人们所想象出来的未来的样子（被一堆核弹头摧残后的样子）。于是，就有了无尽的沙漠，被辐射强行变异的巨大怪物，真实的脑浆和能量武器，你在征服世界的旅途上遇到长满触手的怪物，看见许多金属机器人的玻璃脑袋闪着电光，以及科学并不只是深奥难懂的原子学，它还可以在辐射世界里变得浅显易懂，简单得可以让人们造出电浆枪，死光，激光，基本上毫不费劲就能拥有这些武器尤其是在受到外星生物入侵时。大部分现代观点偏向于人工智能，纳米技术等，这些并没有在辐射世界里出现，因为 50 年代的人们并不知道这些东西将来会出现（除了人工智能这个词，最早公开使用这个词是在 1956 年的达特茅斯夏季人工智能研究会议，如果我没记错的话）。
- 楼主说得确实不错，辐射世界是另外一个地球。真实的世界。只不过那个世界的时间是 2077 年，而不是 1950 年。

谢谢各位参与讨论。

顺便一提，仍然在等待你作为证据的那两个杰出的创造者，Carrot。

INK SPOTS 竞赛答案

DJ Slamák 答对了那个问题。那首最初被用来作为辐射 1 主题曲的歌名叫 I Don’T Want To Set The World On Fire。

DJ SLAMáK

实际上 ODIN 才是第一个，但他拒绝了信任，所以……

YOU LOSE, ODIN

现在移步我们下一场比赛。

FEV ~~全面，一半，~~三分之一？说明

这是这次的问题：除了 FEV，再列出两种辐射世界里出现过却不存在于真实世界的病毒名称。当然，主教 Master 和 Feargus 可不是病毒。辐射达人们，快去找答案吧。

破碎丘 Broken Hills 的破箱子

Tim Geoghegan（这家伙后面的名字听起来像是科幻小说里的坏人）给那些想打开破碎丘 Broken Hills 的箱子的人们带来了福音。DJ Slamák 那家伙居然根本没提到这事，我准备用我的火焰喷射器烧了他。当然，即使是他提到了但我忘了，我依然要放火烧他。

> 我相信肯定有一帮人在问你破碎丘 Broken Hills 那几个地图边上的箱子怎么开，DJ Slamák，负责 Vault of the Future，主办了 Duck and Cove 的家伙，写了一篇关于那几个箱子的贴：http://www.duckandcover.net/～slamak/f2/bh_lock.htm
> Tim Geoghegan

谢谢，Tim。

缺失的哔哔小子 PIPBoy 按钮和 0 号避难所 Vault 0

Pawel/Ausir，作为一个绅士和学者，给我发来了以下的资料：

1. 哔哔小子 PIPBoy 界面上那个坏了的按钮应该是“线索”（在辐射 1 的 DEMO 上有）。
2. 我关于 0 号避难所 Vault 0 的观点：我认为，事实上如果钢铁兄弟会 BOS 的长老 Elder 从一开始就听说了关于 0 号避难所 Vault 0 的传言，而他们在辐射 2 之前却一点也不知道英克雷 Enclave 的事，那 0 号避难所 Vault 0 的存在应该是个公开的秘密，这有两个原因：
   ①除去多余的人——那些反对现任政府的政客和记者，一些没价值的科学家和名人，把这些人都消灭掉。如果他们知道了英克雷 Enclave 的事，却又被拒之门外，他们很可能就会揭露英克雷 Enclave 的存在。一旦有些人被 0 号避难所 Vault 0 接受，他们就不会再去怀疑是否还有比 0 号避难所 Vault 0 更为秘密的基地存在。
   ②掩藏英克雷 Enclave 的存在。越多人知道夏延山 Cheyenne Mountain 被改成一个政府避难所，就越少人会猜到政府实际上是藏在一个油井里。或者那也是实验的一部分——计算机 Calculator 说不定也疯了。

谢谢你，Ausir。

揭露丹吉尔的手 Tangler’ Hand

上次 DJ Slamák 问到了一样叫“丹吉尔的手 Tangler’ Hand”的道具，用辐射 1 编辑器改出来后，那东西似乎属于一个叫“丹吉尔 Tangler”的家伙的，他似乎有一个“AI 数据包”标识他是一些歹徒 Raiders 的领导者，或者他拥有一样叫“电锯党 RipperAI“的东西，不管”电锯党 RippersAI“是什么意思。如果你不知道电锯党 Ripper 是什么，或许它们是那个（已经消灭的）大帮派电锯党 Ripper 的某一部分。据推测，当死亡爪之母 Mother DeathClaw 还在埋骨场 Boneyard 时它们还同死亡爪 Deathclaw 战斗过，因为”电锯党 Rippers“那段动画场景就在死亡爪 Deathclaw 的门外。根据一些旧的对白，它们的建筑有很多陷阱和地雷，同时它们还和利刃帮 Blades 对抗过。

在一份旧文件里，妮可尔 Nicole 说过墨菲斯 Morpheus 过去是它们中的一员。我不知道她在游戏里什么情况下会说到这个，或许是在”电锯党 Rippers“被剪掉之前。如果有人在游戏里看见她说起这事了，请告诉我达成的条件，你会得到最大的荣誉。

我要精确的数字

Langy 问：

1. **是否有统计过在战前有多少人口？在战争中有多少人死去，多少人变成僵尸 Ghoul，多少人被主教 Master 放进病毒槽腌了，多少人成了超级变种人 Super Mutants 等等？**

回答：

没有。

关于废土的情况

Ausir 问：

1. **虽然你没有直接提到废土那个游戏，但是你至少不要在圣经里或者是下部辐射游戏里跟那个游戏背景产生矛盾吧？（比如在科奇斯基地 Basecochise 的位置弄出一个古老的修道院，而拉斯维加斯在战争中被摧毁了等等）**

回答：

虽然辐射是受了辐射的影响，但这两者是完全不同的游戏背景。

A.I.

bloodbathmaster2 问：

1. 是否有关于 AI 的资料？在辐射 2，有人说是因为 AI 觉得无聊，所以才有了核战。

回答：

我会努力找出关于机器智能的资料，比如 ACE，天网 Skynet，ZAX。天网 Skynet（虽然这不是它真正的名字）所说的不是真的，而且我也不大喜欢辐射世界里关于人工智能的构想，因为那是先进的二十世纪九十年代甚至二十一世纪的理论。

神圣手榴弹 Holly Hand Grenade

Ausir 问：

1. 你可以介绍一些神圣手榴弹 Holly Hand Grenade 的资料吗？



回答：

神圣手榴弹 Holly Hand Grenade 的数据见右图

射程：15，

伤害：300-500，

重 2 磅，

投掷它需要 4 点 AP。把它留给荷瑞根 Horrigan 吧。

不幸的是，因为漏洞，你在正式游戏里是拿不到这颗手雷的。不过你可以在下面这个网址找到补丁：

http://www.nma-fallout.com/binaries/fallout2.shtml

祝你玩得开心。如果我没记错，这个补丁是 Maxim Sorokin（又名 Seawolf）做的。

双头牛 Brahmin

Red1 曾经询问过我一些双头牛 Brahmin 关于的问题，这是一份有关双头牛 Brahmin 的资料。

> 重要提示！下面这篇粗略的设定是来自辐射桌面游戏的。如果你有补充，请发邮件给我。
> 或者放在我可以找到的地方。

辐射桌面游戏：双头牛 Brahmin



双头牛 Brahmin 是变异后拥有两个脑袋的牛。如果你想说："嘿，我认为双头牛 Brahmin 是从印度来的。"那么你说对了。很久很久以前[7]，为了杂交，一大堆印度牛被运往美国。当核弹落下时，它们就长出了第二个脑袋。它们是很坚强的动物。它们呈一种可口的烤面包褐色。它们的攻击是用脑袋撞，或者用角刺，所以喜欢推双头牛 Brahmin 的人要小心了。出于某些性别鉴别的奇怪原因，双头牛 Brahmin 只有左边的脑袋上长着角[8]。

双头牛 Brahmin 是辐射中一种极为重要的生物。它们构成了辐射里许多种族生存的基础，尤其是人类。它们同样是新加州共和国 NCR 经济的支柱。当然，它们也是组成新里诺 New Reno "络绎不绝的新加州共和国双头牛 NCR brahmin rustling "经济的支柱。双头牛 Brahmin 可以用来拉马车，拉旧汽车，拉犁，运尸体。双头牛 Brahmin 可以成群放牧，这样还能吓跑敌对的部落，效果比老是提防着敌人扔个延时燃烧弹要好得多。双头牛 Brahmin 可以用来崇拜。双头牛 Brahmin 毛可以编成包和绳子。双头牛 Brahmin 皮可以捆住木棒或者铁棒做成独木舟，如果你有这方面的技能的话。双头牛 Brahmin 筋可以做成弓弦或裁缝用的线。牛粪是很好的肥料（也是野营的燃料）。双头牛 Brahmin 肉是很美味的，当然，这也是因为辐射世界里没人还记得战前的鲜肉是什么味道。双头牛 Brahmin 也是牛奶的来源，就像现实世界里常喝的那种牛奶差不多。双头牛 Brahmin 是很好养活的。双头牛 Brahmin 骨可以做成棍棒，小刀，箭头，餐具，锄头，甚至骰子。在沙漠里到处都能看见它们狰狞的头骨。它们的角可以做成酒杯，如果你喜欢中世纪风格的话。此外，一只双头牛 Brahmin 是把一只饥饿的死亡爪 Deathclaw 的注意力从你身上移开的最好办法。双头牛 Brahmin 油制出了你所用着的肥皂。而双头牛 Brahmin 皮则可以做成帐篷（印第安人那种圆锥形帐篷也可以，随你喜欢），衣服，皮带，袋子，鞋子，皮甲，或是双头牛 Brahmin 面具，戴上这个你就可以躲进牛群里偷听它们的会议了。你还可以用双头牛 Brahmin 尾当苍蝇拍或油漆刷，这取决于你的艺术天赋。

世界上有野生双头牛 Brahmin，也有家养双头牛 Brahmin。电脑上显示的野生双头牛 Brahmin 和家养双头牛 Brahmin 看起来是一样的，分辨不出来。

野生双头牛 Brahmin 要自己到处找草吃，你可以在穿越荒野时发现它们。它们三五成群，四处流浪，大口咀嚼

---

[7] 具体什么时候我忘了，如果你知道请告诉我，因为我不是研究畜牧历史的。

[8] 在辐射 2 开场动画里的双头牛 (Brahmin) 是没这个问题的，但是这样看起来感觉很怪，所以请忽略片头动画。善良的 Sharon Shellman 曾经告诉我，脑袋的不同是用于区分牛的性别，而有些牛两个脑袋都是雄性，或者两个脑袋都是雌性。

着遍布沙漠里的肮脏野草。幸运的是（对于荒野的生态和幸存种族而言），双头牛 Brahmin 可以很长一段时间不喝水，因为它们只需要少量水就可以生存。它们的嗅觉很灵敏，对于威胁到它们和幼牛的一些肉食动物，它们也会奋起反抗。当然，除了死亡爪 Deathclaw，因为谁也单挑不过一只死亡爪 Deathclaw。

如果你想体验几天 Louis L'Amour 的日子，双头牛 Brahmin 也是一个很棒的西部片的元素。

有传言说双头牛 Brahmin 粪的味道会让人上瘾。

如果你想给一只双头牛 Brahmin 额外能力 Perk，你可以给以下三个级别的额外能力 Perk：善背 Strong Back，或是灵敏嗅觉 Acute Sense of Smell。但没人会在乎的。

双头牛 Brahmin 像巨蚁 Giant Ants 一样，被认为是辐射线的产物。这说法可能会让人不安，因为说不定它们也会发出辐射。

家养双头牛 Brahmin	
力量	7-8
感知	3
体力	7-8
魅力	1
智力	2
敏捷	4
运气	1
生命点数	35-55
防护等级	4%
行动点数	7
攻击头撞/角刺	3 AP
肉搏战伤害力	7+1-3
抗毒性	40%
抗辐射性	16%
行动顺序	6
康复速度	2
致命一击几率	1%
肉搏头撞/角刺	75-85%
经验	80-100

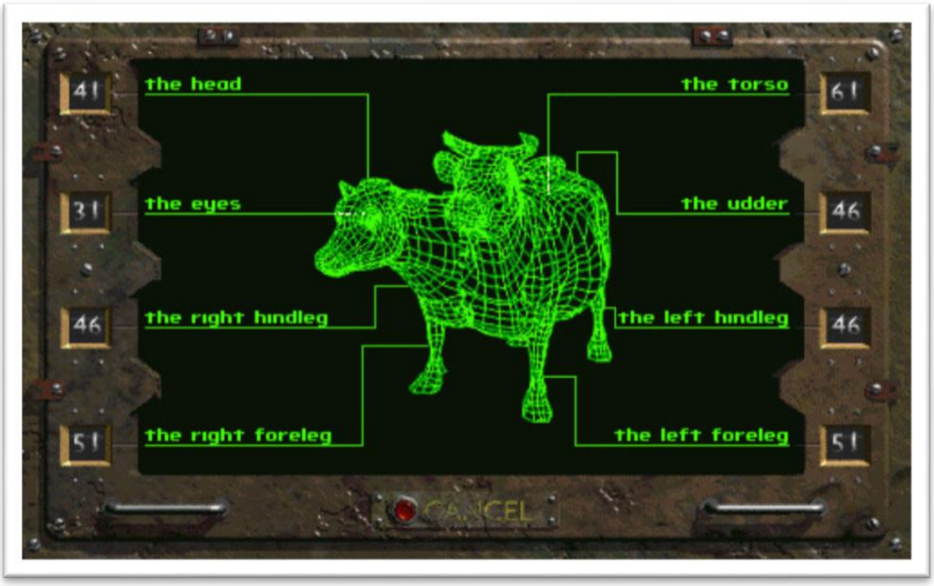
野生双头牛 Brahmin	
力量	8-9
感知	4
体力	8-9
魅力	1
智力	2
敏捷	5
运气	3
生命点数	45-65
防护等级	5%
行动点数	8
攻击头撞/角刺	3 AP
肉搏战伤害力	12+1-3
抗毒性	45%
抗辐射性	18%
行动顺序	8
康复速度	3
致命一击几率	3%
肉搏头撞/角刺	85-105%
经验	100-120

和别的动物不同，双头牛 Brahmin 是有伤害抵抗的，这也是它们的皮可以做出优质皮甲的原因：

	家养双头牛 Brahmin	野生双头牛 Brahmin
普通	0/20	2/25
雷射	0/20	0/20
火焰	0/20	0/20
电浆	0/10	0/10

电	0/30	0/30
电磁脉冲	0/500+	0/500
爆炸	0/10	0/20

双头牛 Brahmin 的瞄准表



头部：41，眼睛：31，躯干：61，腹部（睾丸）：46，左、右前腿：51，左、右后腿：46。

桌面游戏里同样也包括了致命一击几率表：

双头牛 Brahmin：头部

掷骰子	伤害倍数	致命一击效果	第二效果
0-20	2 倍伤害	-	-
21-45	2 倍伤害	-	-
46-70	2.5 倍伤害	-	体力属性掷骰或击倒。
71-90	2.5 倍伤害	-	体力属性掷骰两次或击倒。
91-100	3 倍伤害	击晕。	-
101+	3 倍伤害	立即死亡，这是保护荒野正义与和平的最直接方式。	-

双头牛 Brahmin：左前腿（左臂）

掷骰子	伤害倍数	致命一击效果	第二效果
0-20	1.5 倍伤害	-	-
21-45	1.5 倍伤害	-	-

46-70	2 倍伤害	-	体力属性掷骰或左前腿（左臂）骨折。
71-90	2 倍伤害	-	体力属性掷骰或左前腿（左臂）骨折。
91-100	2 倍伤害	左前腿（左臂）骨折。	-
101+	2 倍伤害	左前腿（左臂）骨折。	-

双头牛 Brahmin：右前腿（右臂）

掷骰子	伤害倍数	致命一击效果	第二效果
0-20	1.5 倍伤害	-	-
21-45	1.5 倍伤害	-	-
46-70	2 倍伤害	-	体力属性掷骰或左前腿（右臂）骨折。
71-90	2 倍伤害	-	体力属性掷骰或左前腿（右臂）骨折。
91-100	2 倍伤害	右前腿（右臂）骨折。	-
101+	2 倍伤害	右前腿（右臂）骨折。	-

双头牛 Brahmin：身体（躯干）

掷骰子	伤害倍数	致命一击效果	第二效果
0-20	1.5 倍伤害	-	-
21-45	1.5 倍伤害	-	-
46-70	2 倍伤害	-	-
71-90	2 倍伤害	忽略防御，因为大家都知道万恶的”双头牛 Brahmin 皮甲“可以挡住子弹。	-
91-100	2 倍伤害	忽略防御。	-
101+	3 倍伤害	立即死亡，英雄啊！	-

双头牛 Brahmin：左后腿（左腿）

掷骰子	伤害倍数	致命一击效果	第二效果
0-20	1.5 倍伤害	-	-
21-45	1.5 倍伤害	-	-
46-70	2 倍伤害	-	体力属性掷骰或左后腿（左腿）骨折。
71-90	2 倍伤害	-	体力属性掷骰或左后腿（左腿）骨折。

91-100	2 倍伤害	左后腿（左腿）骨折。	-
101+	2 倍伤害	左后腿（左腿）骨折。	-

双头牛 Brahmin：右后腿（右腿）

掷骰子	伤害倍数	致命一击效果	第二效果
0-20	1.5 倍伤害	-	-
21-45	1.5 倍伤害	-	-
46-70	2 倍伤害	-	体力属性掷骰或右后腿（右腿）骨折。
71-90	2 倍伤害	-	体力属性掷骰或右后腿（右腿）骨折。
91-100	2 倍伤害	右后腿（右腿）骨折。	-
101+	2 倍伤害	右后腿（右腿）骨折。	-

双头牛 Brahmin：眼睛

掷骰子	伤害倍数	致命一击效果	第二效果
0-20	2 倍伤害	-	-
21-45	2 倍伤害	忽略“防御”。	-
46-70	3 倍伤害	忽略“防御”。	幸运属性掷骰或右后腿（右腿）骨折。
71-90	3 倍伤害	忽略“防御”，造成目盲且本回合无法行动。傻牛！	幸运属性掷骰或右后腿（右腿）骨折。
91-100	4 倍伤害	忽略“防御”，造成目盲且击晕。	-
101+	4 倍伤害	立即死亡。	-

双头牛 Brahmin：腹部（睾丸）

掷骰子	伤害倍数	致命一击效果	第二效果
0-20	1.5 倍伤害	-	-
21-45	1.5 倍伤害	忽略“防御”。	-
46-70	1.5 倍伤害	忽略“防御”。	-
71-90	2 倍伤害	忽略“防御”。	-
91-100	2 倍伤害	忽略“防御”。	-
101+	3 倍伤害	忽略“防御”。	-

双头牛 Brahmin：未瞄准

掷骰子	伤害倍数	致命一击效果	第二效果
0-20	1.5 倍伤害	-	-
21-45	1.5 倍伤害	-	-
46-70	1.5 倍伤害	-	-
71-90	2 倍伤害	忽略“防御”。	-
91-100	2 倍伤害	忽略“防御”。	-
101+	3 倍伤害	立即死亡。	-

最初的故事

Suicidal Bob 说：

1. **我读了后面的辐射 2 攻略本，里关有于设计组设计故事线的那部分，它说原来设想了一些故事情节。比如一台智能电脑建造了一座机器人城市，主角进入太空，还有主教 Master 的军队抓变种人 Mutants 当苦力。我想知道，上面这些情节真的在辐射世界里发生过，或是在修改的时候被舍弃了，只剩下现在看见的那些辐射 2 情节？**

回答：

他们被放弃了，并且从未在辐射世界里发生过。那些故事情节只是早期的设计组随意构思出来的，随后就交给后来的设计组来选择。我没法找到最初设计组的那些故事文档。如果我找到的话，我可能会发出来的。

麦朗 Myron 和杰特 Jet 的年龄探究

DanielHorn 提出了一个很好的观点：

1. 这是我为辐射圣经发的？对吧？

回答：

是。

2. 我想知道，麦朗 Myron 几岁了？杰特 Jet 的存在有多久了？因为麦朗 Myron 看起来很年轻，大概 20 出头。

如果他真的那么小，那么我觉得杰特 Jet 应该不会存在。

彼希夫人 Mrs. Bishop 因为彼希 Bishop 的引诱而对杰特 Jet 上瘾（在他们结婚前），因此她被从地下掩体市 Vault City 里赶了出来。可是为什么她的女儿，安琪拉·彼希 Angela Bishop，看起来才 20 左右？如果她是在结婚以后才生的安琪拉 Angela，那时候当然也已经对杰特 Jet 上瘾了。那么杰特 Jet 的存在至少要在安琪拉 Angela 出生之前，而麦朗 Myron 应该比杰特 Jet 要老（至少 10-15 岁），也就应该比安琪拉 Angela 老。但是麦朗 Myron 看上去那么年轻。那么，真的是麦朗 Myron 发明了杰特 Jet 吗？或者只是他自以为是自己发明的？

回答：

你分析的没错，这是我在设计上的错误。麦朗 Myron 应该是 17-20 岁左右，但是如果把彼希 Bishop 一家放进来分析，那一切就混乱了。我原来一直认为他是近期才发明了杰特 Jet（几年内），这样莫丁诺 Mordino 家族才凭此暴发。

麦朗 Myron 确实发明了杰特 Jet，他真的非常聪明，也非常惹人厌。

所以请忽略彼希 Bishop 家族的存在，因为他们弄混了很多事情。他们一定是吃了太多杰特 Jet 了。

时间线

只是快速更新一下时间线的制作人：

最早的时间线（不是以前发出来那个，我会在下部资料里发出来）是由 Brian Freyermuth 制作，由 Scott Campbell 审批通过。许多辐射 1 时代之前的资料原来是 Rob Hertenstein 设定的，可是我不知道这家伙现在躲到哪里去了。假如他能看到这里，他一定要跟我联系。

我要对忽视他们作出歉意，要知道知己知彼百战不殆。

改弦更张

Dan Spitzley 说的：

1. **辐射里没有闰年，对不对？我想这也许会是个好的任务情节。当辐射世界里到了闰年的时候，每个 2 月 29 日，整个世界就因为某个家伙的邪恶目的而沉睡，直到 3 月 1 日才醒来。这解释了为什么没人在哔哔小子 PIPBoy 上见到过 2 月 29 日。每当这天来临，每个人就被异形或者外星人绑架了。或者，是哔哔小子 PIPBoy 出了错，人们过于依赖哔哔小子 PIPBoy 的日历，于是在战后就再也没有人记得有闰年这回事了。每四年就要失去一天，那说不定再过几年，哔哔小子 PIPBoy 上显示正午时间，但实际已经天黑了，或者是八月的时间里已经开始下雪。**

回答：

我不欢迎人家给我发任务情节的想法，特别是我们疯狂的程序员已经工作的很辛苦了。

钢铁兄弟会 BOS 修正

根据辐射 1 的资料，似乎在钢铁兄弟会 BOS 内部对于文书 Scribe、骑士 Knight、圣骑士 Paladin 只有以下几种等级：

Knight 和 Scribe 分为以下的等级：新丁 Initiate，高级新丁 Senior Initiate，学徒 Apprentice，正式 Joureyman，高级 Senior，首席骑士/文书 Head Knight/Scribe。

Paladin 则分为初级圣骑士 Junior Paladin，圣骑士 Paladin，高级圣骑士 Senior Paladin，首席圣骑士 Head Paladin。

有意思吧？

全息磁带

Sean Meskill 说：

> 在上份资料，你说过你不知道激光是否可以读取磁带。这是可以的。我记得在 69 年，美国无线公司 RCA 制造了一台叫全息磁带播放器的原型机，它是用激光读取塑胶磁带上的全息图。它确实可以这样工作，而且这种磁带也是存在的。你可以看到这台机器的照片：www.cedmagic.com/history/holotape.html
> 你们这班做辐射的家伙居然在完全不了解的情况下自己想出这样的技术。现在就用全息磁带来支持你们吧。
> Sean

谢谢你，Sean。

伊恩 Ian 和他的枪

很多人问在地下掩体市 Vault City 的时候伊恩 Ian 给你的那枪是什么样的。答案是：我也不知道。Ferg 知道，但是他除了向我吐口水外是什么都不会告诉我的。

推广 AUSIR 的网站

Ausir 想让我发布他那个俄罗斯网站的链接……它实际上波兰的，我不会再犯这个错了。

www.fallout.scifi.pl

人们不该知道的事情： 切特 Chet 以及骗子先生 Mr. Cheater

DJ Slamák 被他说不能理解的力量弄糊涂了（Petruschka 也有同样的问题）：

你好 Chris，我在无聊到翻看主教 MASTER 文件的时候发现了……一些东西，能来看看吗？

File: master.dat/text/english/dialog/cccheat.msg
{100}{}{你看见骗子先生 Mr. Cheater。}
{101}{}{他看上去还是像个骗子。}
{200}{}{你好我是 骗子先生 Mr. Cheater，我能为您效劳么？}
{201}{}{你会绑架我的部落么？}
{202}{}{你会给我始族 SHI 的任务么？}
{203}{}{你会给我爱隆教 Elron 的任务么？}
{204}{}{你会给我兄弟会的任务么？}
{205}{}{告诉我怎么去军事基地 Military Base。}
{206}{}{我已经绑架了你的部落。}
{207}{}{我已经给你始族 SHI 的任务了。}
{208}{}{我已经给你爱隆教 Elron 的任务了。}
{209}{}{我已经给你兄弟会的任务了。}
{210}{}{现在你会去军事基地 Military Base 了吧。}
{211}{}{谢谢你， 骗子先生 Mr. Cheater。}

还有一个类似的，这是另一个地下掩体市 Vault City 的官员：

File: master.dat/text/english/dialog/vcchet.msg
{100}{}{你看见了违禁品配给主管，切特 Chet。}
{101}{}{你看见一个貌似挺聪明的家伙，他穿着 13 号避难所 Vault 13 制服。}
{102}{}{你看见了违禁品配给主管，切特 Chet。}
{103}{}{你看见一个貌似挺聪明的家伙，他穿着 13 号避难所 Vault 13 制服。}
{104}{}{你好， 我是违禁品配给主管……不过你可以叫我切特 Chet，你需要什么?}
{105}{}{要点别的什么?}
{106}{}{设置游戏结束标志， 切特 Chet，我不玩了。}
{107}{}{现在让我成为警卫队长 Captain of the Guard。}
{108}{}{使我成为一个真正的公民。}
{109}{}{使我成为一个假公民并给我证明。}
{110}{}{使我成为一个被剥夺公民权的人。}
{111}{}{改变我的声望.}
{112}{}{（无用）我需要一个家伙加入队伍里.}
{113}{}{没什么。}

{114}{}{给什么?}
{115}{}{使我成为一个奴隶贩子。}
{116}{}{使我成为一个杀小孩者 Childkiller。}
{117}{}{没什么……减少我 100 点声望。}
{118}{}{没什么，我要点别的……}
{119}{}{没什么。}
{120}{}{谁？}
{121}{}{马库斯 Marcus。}
{122}{}{廉尼 Lenny。}
{123}{}{伊克 Vic。}
{124}{}{麦朗 Myron。}
{125}{}{谁也不要。我有别的需要。}
{126}{}{没什么，拜。}

这两个家伙之所以被编进游戏里是因为我们可以测试游戏中处在那些位置的人们的反应——我们不曾打算让他们出现在正式版里。我编写了切特 Chet——事实上他很有用。留意切特 Chet 代码中的每一行所流露出来的技巧与想象力，以及使他天衣无缝的融入游戏环境中，同时又能满足设计师和测试者们需要的美妙技艺。事实上，他是个艺术品。

我可不知道他的脚本还在游戏中。即使他们在，我也会在使用前小心练习。因为结果可能产生很多麻烦。许多任务会被搞乱甚至使游戏崩溃不能复原。

旧时往事

Ausir/Pawel 玩的比 DJ 安全多了：

1. **随便说一句（再次），你见过这些图片么？他们在辐射 1 的 demo 版文件中，但在游戏中没有被使用，按照 Tim Cain 他们的意思是因为泛用无界角色扮演系统 GURPS 的优劣性，当辐射还采用着泛用无界角色扮演系统 GURPS。**

   http://fallout.scifi.pl/index.php?id=falloutboy.gal&img=artg

回答：

这挺有趣的，把他们找出来吧，老兄。瞧瞧他们的闪光中隐藏的劣性吧！色盲，肥胖，以及可憎的个人习惯！

提供奖励，谁能告诉我 Tim Cain 拥有上面三项中的哪一项？加分点是，你也可以说说 Josh Sawyer 拥有哪一项。

变种人 Mutants 的性别

Neil 有关于变种人 Mutants 性别的问题：

1. **为什么从未见过女性变种人 Mutants？我从来没听过女性僵尸 Ghoul 和超级变种人 Super Mutants。她们是遍地都是？还是她们变异的太厉害以致于你都不敢讲？**

回答：

事实上是有女性僵尸女性僵尸 Ghoul 和超级变种人 Super Mutants 的，不过她们看上去和男性几乎一模一样. 事实上，维尔 Vree 在在辐射中的尸检报告甚至不能确定超级变种人 Super Mutants 的性别， 虽然你可以狡辩说可能是因为野狗咬掉了那个变种人 Mutants 的小弟弟。

放逐者 Vault Dweller 还活着？！

Set/ Seth 有个关于生与死的问题：

1. **好吧，放逐者 Vault Dweller 是否还活着？你总说他离开了阿罗由 Arroyo，但我从没听你说他死了。我是说，FEV 可以使人活得长久（超级变种人 Super Mutants，僵尸 Ghoul）．你不能否认放逐者 Vault Dweller 在对抗主教 Master 的军队时曾暴露于 FEV 中（对应的是在玛丽博萨 Mariposa 的获选者 Chosen One）。所以那家伙有可能还活得好好的？或者说我这样想太傻了？**

   PS：你可以叫我 Set，出于某些缘故我最亲密的朋友都这么喊我，这帮人渣……

回答：

很怀疑他/她还能活着，不过没有人知道他/她身上出了什么事，放过那可怜的放逐者 Vault Dweller 吧，好吗？

更多的钢铁兄弟会 BOS 问题

Cameron，添加了一些钢铁兄弟会 BOS 的的问题：

1. **哪里提到的钢铁兄弟会 BOS 最初的战士来自军事基地 Military Base？**

回答：

你可以在钢铁兄弟会 BOS 或是军事基地 Military Base[9] 中可以找到的一个全息磁盘（马克森 Maxson 上尉的日记）——它披露了当上尉在玛丽博萨 Mariposa 决定脱离美国军队时发生了什么。

2. **钢铁兄弟会 BOS 最开始的主基地是某种军事避难所吗？我很难想象是他们独立建造了它？**

回答：

它曾经是个政府的安全堡垒，可以叫它迷失小山 Lost Hills。

3. **你能告诉我钢铁兄弟会 BOS 在辐射 2 那段时间里发生的事吗？我总是假定他们的主基地在扩张的同时，也在新加州共和国 NCR 建立了一些前哨站。**

回答：

你说的差不多了……从南方传来的最终消息是，钢铁兄弟会 BOS 依旧是以迷失小山掩体 The Lost Hills bunker 为中心，不过他们也在荒野上建立了一些松散的前哨站和基地。

4. **当海上油井被毁后钢铁兄弟会 BOS 占领了那瓦罗 Navarro 吗？**

回答：

没人知道英克雷 Enclave 毁灭后那瓦罗 Navarro 发生了什么. 钢铁兄弟会 BOS 不太可能在辐射 2 后占领它，因为当时他们在北部没有很强的军事力量。他们会把感兴趣的东西弄到手的，不管怎样——哪怕他们要付出沉重的伤亡代价。

5. **谁在辐射战略版开始时想出那个太空船的点子，它实在有够烂的说。**

回答：

你问住我了，我对辐射战略版不太了解，不过可以去问问。

6. **辐射战略版不能自圆其说。新兵来自村庄，可村里人恨钢铁兄弟会 BOS。如果一个村子想脱离钢铁兄弟会 BOS，它会遭到攻击，那些士兵也会叛变。用不了很久其他村子也会脱离兄弟会，一场内战即将爆发。**

9我不记得它到底在哪一个里面。如果你记得，告诉我，我会给你点奖励包括用一种难看的字体写你的名字。

我可不是吹毛求疵，我只是偶然注意到了。（这也许会创造一个有趣的结局）

回答：

你可以从两方面争辩这个问题，但我想辐射战略版中的观点还是可以成立的。再次说明，我对辐射战略版只有概略的知识，所以我可不能打保票。我将忽略你这个问题，下一个……

更多的钢铁兄弟会 BOS 的问题 1

Greg，添加了一些钢铁兄弟会 BOS 的的问题：

> 在圣经圣经：八，你接受了一个你毋须接受的关于钢铁兄弟会 BOS 的修正。若你允许我将引用你的话::
> “Sebastien 是对的，对长老 Elders 的数量限制使圣骑士 Paladins 不是只要年龄足够就能升为长老 Elders“（16 页）这可不对——为什么不能简单规定钢铁兄弟会 BOS 中四个最资深的成员是长老 Elder?（大概因为至高长老 Hgh Elder 都是由马克森 Maxson 家族成员世袭或是由议会选举的。）
> 你所考虑的似乎涉及到成为长老 Elder 的最低年龄限制问题，举个例子，所有年过 50 岁的圣骑士 Paladin 自动成为长老 Elder，或者是类似的一些事，但实际上不必——毕竟”长老会 Elderhood“里的成员都有亲缘关系的。不管怎么样，这只是个小问题，但我想我应该指出，毕竟长老 Elder 这个头衔代表着它是建立在资历而不是选举或者任命上的。

谢了，Greg。

更多的钢铁兄弟会 BOS 的问题 2

关于钢铁兄弟会 BOS 的回答从上次开始我就想详细的说点，首先，在辐射 1 中马克森 Maxson 的对话文件，提到了有关骑士 Knight 和圣骑士 Paladin 升阶的规则：

> “骑士 Knight 们制造武器，当他足够优秀了，就可以成为圣骑士 Paladin，然后是长老 Elder，如此这般。目前伦布斯 Rhombus 是首席骑士 Head Knight。”
> ”圣骑士 Paladin 掌管所有安全事宜以及外部活动。我记得自己曾和哈勃城 Hub 交易，为长老 Elder 执行侦察人物。老兄，那可真是段好时光。“

然而，维尔 Vree 的磁盘否定了这个说法——似乎是一个骑士 Knight 侦察队在沙漠中发现了变种人 Mutants 尸体。他们可能正在接受某种骑士 Knight 训练。

缠人的卡贾 Kaga

Pawel Dembowski/Ausir 想了解一下那个在辐射 2 遭遇表中叫“卡贾 Kaga 的人”。（Petruschka 又一次有了同样的问题，太古怪了——你们给我省省吧！）：

1. 这是我在 master.datfiles 中找到的，关于一个叫卡贾 Kaga 的来自阿罗由 Arroyo 的人的遭遇表。

回答：

基本上，他应该是玩家的竞争对手，你在游戏中有可能遭遇到他。我在遭遇描述中找到这些：

卡贾 Kaga
卡贾 Kaga 是个有抱负的强盗…… 玩家在游戏中遭遇到一些盗贼类型的团体的时候会遇到他。
卡贾 Kaga 拥有超乎寻常的生命值和行动点。玩家一开始很难干掉他，在最开始的 4 个遭遇点，卡贾 Kaga 很轻易就能从玩家手中逃脱。
卡贾 Kaga 是个成长性的角色，他的力量和能力会随着玩家到达一个又一个越来越难的地区而得到加强。
如果玩家遭遇到卡贾 Kaga，比如说在第三个遭遇地点见到他，他就不会出现在第一和第二个地点了。
遭遇地点 1
地区名称：阿罗由 Arroyo 附近
地区名称：阿罗由 Arroyo 至克拉马斯 Klamath 路线附近
遭遇名称：被驱逐者
原始男性体形模型
物品清单： 5 把矛（2 支超级治疗针 Super Stimpak、1000 元）
生命点数：100
卡贾 Kaga 一旦受伤就会逃跑，卡贾 Kaga 有 12 点行动点。
平庸的抛掷力 Throwing 技能——命中率大约 70%
进攻
我才应该是获选者 Chosen One！
阿罗由 Arroyo 怎么敢把我赶出来！
我要向你复仇！
卡贾 Kaga 会送你去死.。
逃跑
我们会再见面的！
我以前可没被打中过！
我将终身致力于消灭你！
设定为再次遭遇卡贾 Kaga=是的
如果玩家杀死卡贾 Kaga 设定为卡贾 Kaga=死亡
遭遇地点 2
地区名称：强盗出没地区
地区名称：摩多克 Modoc 附近
遭遇名称：强盗
穿皮装甲男性主角体形模型

物品清单： 14mm 手枪，子弹（攻击来福枪——空的、250 元）

生命点数：200

卡贾 Kaga 受到 75 点伤害后逃跑，卡贾 Kaga 有 12 点行动点。

较低的小型枪械 Small Guns 技能——失误率为 90%

进攻

如果遭遇卡贾 Kaga=是的 这会是我们最后一次见面。

杀了你后，我要把阿罗由 Arroyo 烧成平地！

尝尝卡贾 Kaga 的愤怒！

我是伟大的卡贾 Kaga！

我要被所有人畏惧。

卡贾 Kaga 将拿你的头当战利品。

投降就给你个痛快。

逃跑

我会回来的!

你杀不了伟大的卡贾 Kaga!

算你走运，卡贾 Kaga 有别的事要忙。

我们会再见的。

设定为再次遭遇卡贾 Kaga=是的

如果玩家杀死卡贾 Kaga 设定为卡贾 Kaga=死亡

遭遇地点 3

地区名称：歹徒基地 Raider Base 附近

地区名称：歹徒基地 Raider Base 至瑞丁城 Redding 路线附近

遭遇名称：歹徒 Raider

穿铁装甲男性主角体形模型

物品清单：攻击来福枪，子弹（多管机枪——空的、500 元）

生命点数：250

卡贾 Kaga 受到 75 点伤害后逃跑，卡贾 Kaga 有 12 点行动点。

较低的小型枪械 Small Guns 技能——失误率为 80%

进攻

如果遭遇卡贾 Kaga=是的 又是你！

如果遭遇卡贾 Kaga=是的 我厌倦了不断见到你。

哼！获选者 Chosen One。

让我们结束这一切。

你会后悔听到卡贾 Kaga 这个名字！

自从上次见面后我又厉害了。

逃跑

这快成个坏习惯了。

卡贾 Kaga 需要更多的训练。

卡贾 Kaga 会回来的。

设定为再次遭遇卡贾 Kaga=是的

如果玩家杀死卡贾 Kaga 设定为卡贾 Kaga=死亡

遭遇地点 4

地区名称：新加州共和国 NCR 附近

遭遇名称：掠夺者 Marauders
穿战斗装甲男性主角体形模型
物品清单：多管机枪，子弹（雷射来福枪——空的、1000 元）
生命点数：300
卡贾 Kaga 受到 100 点伤害后逃跑，卡贾 Kaga 有 12 点行动点。
大型枪械 Large Guns 技能——失误率为 65%
进攻
如果遭遇卡贾 Kaga=是的 这次我可为你好好准备了一番。
获选者 Chosen One 永远回不了阿罗由 Arroyo!
卡贾 Kaga 会揍扁你!
卡贾 Kaga 谁都不怕!
站直了，让卡贾 Kaga 好好给你一枪。
逃跑
我们会再见的!
这不会是你最后一次看到卡贾 Kaga。
卡贾 Kaga 显然需要更多训练.。
设定为再次遭遇卡贾 Kaga=是的
如果玩家杀死卡贾 Kaga 设定为卡贾 Kaga=死亡
遭遇地点 5
地区名称：来往瑞丁城 Redding 的商队路线
地区名称：三藩市 San Francisco 附近
遭遇名称：雇佣兵 Mercenaries
穿强化型动力装甲男性主角体形模型
物品清单：格林多管雷射，3 枚手榴弹电浆，5 支治疗针 Stimpaks，微型核融合电池（电浆来福枪、5000 元）
生命点数：350
卡贾 Kaga 会坚持到底，卡贾 Kaga 有 12 点行动点。
能量武器 Energy Weapon 技能——失误率为 50%
进攻
如果遭遇卡贾 Kaga=是的 我厌倦了追逐，让我们结束这一切。
如果遭遇卡贾 Kaga=是的 这将是你最后一次遇见卡贾 Kaga。
你比不上卡贾 Kaga。
我决定送你去来世。
你是一个值得尊重的对手。
如果声望是好人 这块荒野不需要一个像你这样做好事的家伙。
如果声望是坏人 等我杀了你，我就是这块荒野上人人畏惧的人。
我想回家，回到阿罗由 Arroyo，把它夷为平地。
卡贾 Kaga 杀了你就出名了。
逃跑
这次他不会逃跑。
玩家浮动字幕
这些浮动字幕只会出现一次当玩家遭遇卡贾 Kaga 的时候
如果遭遇卡贾 Kaga=是的 地点 1 无
如果遭遇卡贾 Kaga=是的 地点 2 是那个叫卡贾 Kaga 的家伙。

如果遭遇卡贾 Kaga=是的 地点 3 我们又见面了，卡贾 Kaga。
如果遭遇卡贾 Kaga=是的 地点 4 滚开，卡贾 Kaga!
如果遭遇卡贾 Kaga=是的 地点 5 卡贾 Kaga 啊啊啊啊啊啊啊!

基本上，从我在他的对话中看到的，他曾是阿罗由 Arroyo 的一份子，他的敌意来自玩家取代他成为获选者 Chosen One。

这些就是我所知道的。

来自俄罗斯的爱

Andrej 有一些问题：

1. **我叫 Andrej，我正在把你的辐射圣经翻译为俄语。我不光想翻译，还想把所有的更新整理起来，这就是为什么我需要获得你的许可，以改造原始文档。**

   同时我也有几个关于你的圣经的问题：

   你在圣经中写道“当大教堂 Cathedral 在核爆中蒸发时，灵能者 Psykers 就被灭族了。“，但稍后又写 ” 现在是一个关于钢铁兄弟会 BOS 的问题。他们是怎么知道我的英雄的名字的？？？：他们有精神感应，可以使用读心术，并且让人们精神不振，或者吞并别人的精神，而且他们还能像主教 Master 一样用精神与计算机连接。在他们面前，没有秘密这两个字。“这是否意味着在大教堂 Cathedral 中的灵能者 Psykers 并不是他们一族最后的人?

回答：

   嗨，Andrej，首先，谢谢翻译，那可不容易。接着回答你的问题::

   那是个笑话。基本上，我只是列出了主教 Master 所拥有的能力（有基于此，如果我听到另外一个关于某件事是否可能在辐射世界中发生的科学争论时，主教 Master 可以使这些争论显得毫无疑义）。灵能者 Psykers 没有在大教堂 Cathedral 的大爆炸中幸存.

2. **你说：“顺便说一下，会说话的死亡爪 Deathclaw 在辐射 2 的最后灭绝了。查恩 Xarn 和革力士 Goris 没能把他们这个种族发展下去。他们都死了。完蛋了。见上帝去了。事实上，任何会说话的变种动物都可以被认为随着辐射 2 的结束而灭绝了。”**

   但在之前的更新中 John Deiley 说:

   不管怎么样，至少有两只有智力的死亡爪 Deathclaw 有机会幸存，并把它们的种族延续下去。我发现它们都是雄性，但这也不错。当他们被英克雷 Enclave 改造的时候，智力基因只能使雄性产生智力并从而占统治地位。这表示：任何一只有智力的雄性死亡爪 Deathclaw 和一只没有智力的雌性死亡爪 Deathclaw（很有可能）繁殖出有智力的后代。谁是对的？顺便说句辐射战略版中有很多智慧死亡爪 Deathclaw。

回答：

   最近的那次更新是对的，辐射 2 后就没有智慧死亡爪 Deathclaw 了。

3. **我还有有些问题：一次更新中你给出了这个网址：**

   http://www.iamapsycho.com/fallout/index.htm

   这是一个纸上游戏。这个网站上的文档是否正确？若是，我读了他们关于英克雷 Enclave 的文章并产生了

个问题。他们说“海神式导弹油井 Poseidon oil platform 只是水下城市海底城 Hydropolis 的表面，海底城 Hydropolis 设计为可以容纳许多居民（我估计大约有 800000）。如果这是真的，那么辐射 2 中的油井就不是海底城 Hydropolis，它只是战前一座水下城市的水上部分，名为海底城 Hydropolis，是英克雷 Enclave 的首府。所以可能在辐射 2 结尾处摧毁油井并没有使英克雷 Enclave 完全灭亡，只是暂时将它封存水下。

回答：

辐射纸上游戏站点上的资料很酷，不过一些资料是玩家们自己编造的没有出现在游戏中。它真的很酷，那些没看过的家伙真的该看看。

4. **第二个问题：2077 在相当远的未来，也许一些太空计划已经付诸实施？我是说人类可能会在月球上建立基地或是类似的吗？**

回答：

未来太空计划：是的，有可能，伴侣号人造卫星（以及对它的恐惧）和太空竞赛非常有 50 年代风格（以及早期 60 年代早期）。

5. **最后一个问题，在辐射战略版中我看见一些超级变种人 Super Mutants 致力于解决他们的不孕问题。他们可能成功吗？**

回答：

我对辐射战略版了解不多，但我不希望超级变种人 Super Mutants 能成功，因为我觉得他们只能存活一代这个想法很酷。

魔鬼接班人 Little Nicky

Nicky 有些问题:

1. **在辐射 1 中，你可以和哈罗德 Harold 在哈勃城 Hub 对话。如果你问到他的故事，他提到他和理查德·格雷 Richard Grey 以及一帮人跑去军事基地 Military Base 消灭变种人 Mutants。当他们失败后，哈罗德 Harold 跑出去时经过了 FEV 病毒槽，然后哈罗德 Harold 说当他再次出现在荒野时他被改变了，这是由于发生在军事基地 Military Base 的某些事。为什么他没有发生突变？**

回答：

他是变种人 Mutants，FEV 改变了他。

2. **哈罗德 Harold 多少岁了？在辐射 1 中，他说炸弹掉下来的时候他就活着，我猜他大概 35 岁了，辐射 2 开始于 2241，我认为核弹爆炸发生于 2077？所以他大概 164 岁，对吗？不对的话他到底多大？**

回答：

没有人知道哈罗德 Harold 的年纪——即使是他自己。

3. **在辐射 1 中你能在主教 Master 的避难所发现一个叫摩尔 Moore 的灵能者 Psykers。他被描述为“一个看上去很脏的家伙。“在辐射 2 中，你能在地下掩体市 Vault City 找到汤姆士·摩尔 Thomas Moore，他被描述为“肮脏不堪。”是巧合还是什么？**

回答：

不是巧合，这两个角色都是以靠邋遢闻名的 Interplay 美术师 Chad Moore 命名的。那家伙总是不断希望和我一样酷，可惜老是失败因为他实在是太不修边幅了。

4. **辐射 2 开场电影中出现在长老 the Elder 身边的东西是只羚羊吗？**

回答：

是的，感谢我们的辐射艺术英雄, Scott Rodenheizer。

5. **在蜥蜴城 Gecko，你可以让伍兹 Wooz 说个故事。他会和你讲一个关于在地狱里四处漂浮的脑袋的故事，他认为这故事很有趣。这故事出自何处？程序员间的笑话？**

回答：

我们曾经开发的一个游戏中就是要带着个漂浮的脑袋四处闲逛做点什么，它被称为“断头。“这玩意儿从未公开过，当后来异域镇魂曲推出并以一个四处飘动的头骨作为标志之一的时候，“伍兹 Wooz“就威

胁要向我索赔一百万美元。

6. **我听说在毒沼洞你可以得到第六个指头，可以吗？**

回答：

你要在没穿橡胶鞋的情况下踩在辐射液上，一段时间之后你就会开始长出第六根指头，你可以在地下掩体市 Vault City 外层的医生那里切除它并带在身上。

7. **猫爪杂志 Cat' Paw 第五期在哪？**

回答：

猫爪杂志 Cat' Paw 第五期只有在你身上带着十本猫爪杂志 Cat' Paw 去新里诺 New Reno 找凯蒂 Kitty 小姐时，选择把十本都给她，她就会给你第五期。

8. **在辐射 2 攻略本中提到有个"彩蛋"，在哪？**

回答：

在新里诺 New Reno 军火商地下室中，一堆垃圾的后面。

该死的火蜥蜴 Fire Geckos

Alex Lim/Alexsi the 13 想知道：

1. 我想知道为什么不能剥火蜥蜴 Fire Geckos 的皮？

回答：

据辐射首席设计师 Matt Norton 说，那是个漏洞。并没有什么特别的用意。

REDD NMMMO 的一些问题

Redd，一个加拿大人,有些注释和问题. 首先，他要发表一番演说：

1. **嗯，好吧，首先这里是 red_nnnno——RED _ NNNNO。没什么关系，我喜欢被称为“Red!”当使用这个昵称的时候。**

请称呼我 RED！和/或 SEBASTIEN CAISSE

（你要求把你的名字大写，这样你才不会错过它。 ）

回答：

你成功了，“Redd。“

2. **第二，请不要发一些玩家小技巧上来……大约 95%的这些技巧都包含在攻略里面。再一次，提一提 Per Jorner （一个发过来一些问题的家伙），我希望你能看看他的攻略**

（http://user.tninet.se/~jyg699a/fallout2.html）

因为它几乎是最完整的一份同时回答了许多含糊不清的问题的攻略。（我也在上面给他写了不少东西）有关游戏本身的任何问题都可以在那里找到答案，所以当人们问道一些问题你不得不回答的时候，干嘛不在圣经中给出那个链接就好了？

回答：

你的思维控制奏效了，如果你们这些家伙想看一份有料的攻略，我想你可以看看上面那个链接。我还没看，它有可能会把你带到某个卖伟哥或别的什么的站点去。

3. **第三，关于“party.txt”的 NPC。**

   - **车 [Car]：实际上算作一个跟着你的队友。**

     Redd 是对的,即使他是个加拿大人.

   - **玛丽亚 [Maria]：应该是麦丽雅 [Miria] 不知道这是她原先的名字还是排版错误，反正在这个文件里她就是这么拼的……**

     就是这样。

   - **医生 [Doc]：我真的不知道，不过我认为这是在 15 号避难所 [Vault 15] 中的那个医生. 但当你肃清 13 号避难所 [Vault 13] 时他看上去如此单独而特别！我觉得我的女性角色说不准会迷恋上他。**

     更新：查看 PID 从 [16777378] 到 16777216 [0x1000000] 有 162。在 pro_critters.msg 查看 162 会神奇的获得->琼斯医生 [Doc Jones]。（提示：用这个技术你同样可以找到其他 NPC，所以，这是一条测试过的

方法。）我进一步使用 Mapper 2（by Dims）检查和原项目匹配的地图。

毫无疑问。

鸡崽 Chicken：见鬼，这是那个彩蛋……我原以为是摩多克 Modoc 那只“鸡“……

你可能是对的，我会问问 Jason Suinn。

- **卡尔 Karl：对，就是从摩多克 Modoc 跑到丹恩城 Den 的那个家伙……（和医生一样做了同样的检查）。我猜你原本需要真的把他带回摩多克 Modoc……在做把乔尼 Jonny 带回家的任务的时候，同时还要保护他/他们，因为他在队友表中也有个一席之地。**

4. **第四，我还有其它的好东西，但现在太晚了，并且有些我也记不太清楚了，现在寻找的话也来不及了。不过为什么我没有得到 8 号球的问题奖励——一个小小的名字渲染？是啊，好东西都给他们了。**

回答：

（翻白眼）



5. **棒极了。那个脚趾，吹毛求疵的说它带来的不是那种会让你中毒指数上升的毒伤害，使用时他会降低你的最大生命值（也包括正常生命值）。**

回答：

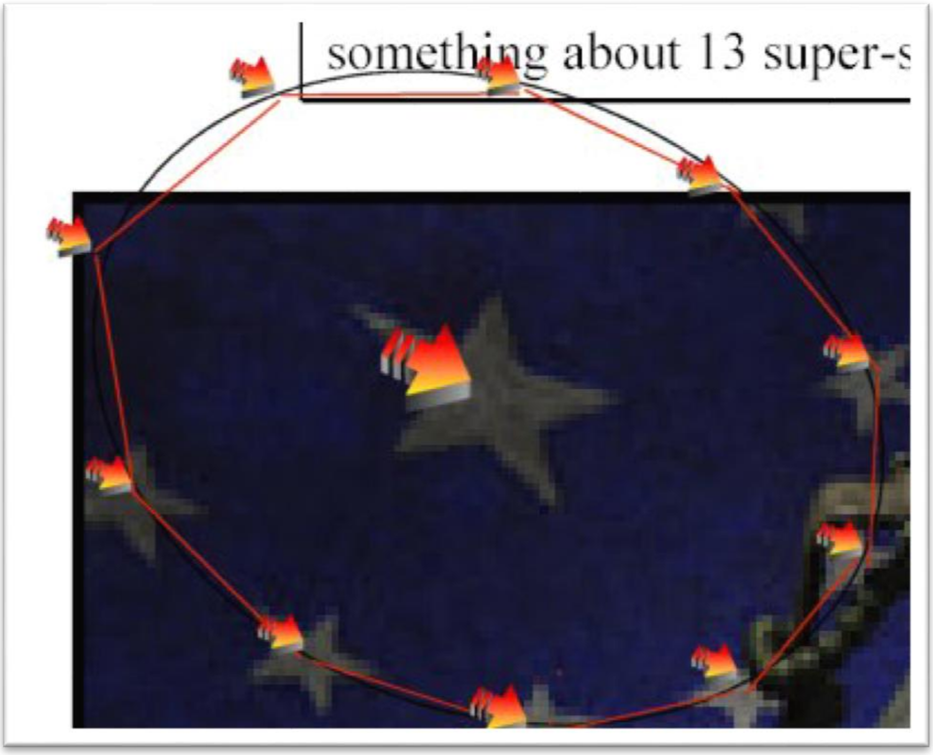
来纪念一下，辐射迷终于和星际迷航迷在疯狂马拉松中并驾齐驱了！

6. **加一句——既然你设计了新里诺 New Reno——它事实上参考了许多经典的 Sierra 探秘游戏，对吗？**

回答：

我猜，我想它大概从 INFOCO 会议得到了灵感,，我刚从那个地狱里面逃出来。

7. “Redd”同时也谦虚的指出辐射旗帜有 11 颗星，不是 13 颗。的确，我是个完全彻底的白痴。他甚至传给我一张图，看上去他有大把的时间。所以如果他的老板看到这个，记下来让他工作翻倍吧。



8. **更多的吹毛求疵，你的一个标题是 “从 13 到 31”，却“回答了 8 个问题”。13 加 8 是 21 不是 31……这里有什么别的我没注意的东西吗？——Red！/Sebastien Caisse**

回答：

好吧，自作聪明先生。我指的是从辐射 1 中的 13 号避难所 Vault 13 出发，到他给了我 31 个问题。而我回答了 8 个。这可不是算术，如果你觉得真的很难懂，如果你觉得这样做真的有意义。基督啊，我希望不是所有的加拿大人都像你。

访谈：针对 JESS HEINIG 的“13”个问题

在未来的更新中我准备尝试开始采访辐射 1 和 2 的开发队伍中的一些老成员（如果我够走运）。

Jess Heinig 是个程序员，并拉来帮忙设计辐射 1，他负责设计了辐射 1 中相当大的一部分，包括 ZAX 以及辐射 1 的战友系统。

我向他问了“13” 个（问题），这里是他的回答，看好了！

1. 介绍下你自己。你到底是谁？

回答：

我是 Jess Heinig。这在访谈标题上不是写的很清楚吗？那不是标题吗？还是你是某种懈怠的混蛋？

我半路被拉来设计辐射，后来又花了三年半时间在白狼游戏上。最近我回到加州为 Decipher 设计星际迷航的角色扮演游戏。这意味着我将经常拜访派拉蒙工作室，并且因此，我发现自己天生是个技术达人。

2. 你们这帮人是怎么开始制作辐射的？

回答：

绝望。

不，不是我，是 Interplay。

长话短说，辐射最开始依然是个无界角色扮演系统 GURPS 游戏。我了解无界角色扮演系统 GURPS。我大学时就从事电脑技术工作.。我用 C++写了个短小的角色生成程序并拿给 Tim Cain（项目开发者）看。

我正确的选择了自己的主要领域，我得到了一份工作。

3. 你在辐射中都做了些什么？

回答：

一些事……大部分都是那些给你经验，或者队友，或者讯息的任务。比如 13 号避难所 Vault 13，迦克镇 Junktown，内殿 Adytum，闪光之地 Glow 和军事基地 Military Base 中那些人物的脚本。随即野外遭遇，比如你在野外某些区域遇到什么人，他们和你谈话或是攻击你或是仅仅走来走去，我写了大部分或者是全部的这些脚本来保证它们能达到效果。我还设计了所有的队友——虽然我们的队友系统实在不怎么样……

4. 你在辐射里面最喜欢的东西、地区、物品？

回答：

ZAX，那个在闪光之地 Glow 中拥有虚拟智能的电脑，是我最喜欢的小家伙。那来源于一个被放在箱子里

还被兽人什么的守卫着的古老的泛黄的最初的辐射草稿设计文档。那里面信口开河的提起有一个可以和角色交流的电脑，所以我就设计了一个。ZAX 这个名字当然是为了纪念 VAX，废土中的人形机器人。

第二喜欢的就是队友系统了。游戏引擎并不支持队友系统，开发团队对加入它也没多大兴趣（也没人觉得那是可行的）。我为伊恩 Ian 写了个脚本，然后拿给 Tim Cain 看。在历经 8000000 个漏洞后，我们终于有了会在背后一不小心开枪射到你“功能”的队友系统。

5. 你最不喜欢自己在辐射中设计的哪些地区，人物或者物品？

回答：

漏洞。

我是认真的，有关漏洞最糟糕的部分就是那些核心编码漏洞。

有时候游戏会因功能出错而崩溃。如果那发生在你编写的脚本中，你就活该倒霉 ……即使那不是你主管的部分，你也没权去检查，也不能修改，我们没有选择只能用锁头摔跤术像从发酸的萝卜中榨汁一样从程序员身上榨取编码.。

对了。原本游戏中有些角色在评价其他角色的时候会用“亚洲佬”这个称呼。当然，在现代我们这些文明人都用“亚裔”这个词汇。出于某些原因这种不敬的称呼没有出现在游戏文本中。为什么一个游戏中的角色不能说话不文明，或者干脆是个单纯的坏蛋呢，我不知道。特别是这个游戏甚至允许你在小孩身上注射药品直到他们死去，然后用炸药将他们的尸体轰成渣。却为什么不能说“亚洲佬”？ 搞什么呀？

对于那些因为我在说话时用了男性代名词而认为我是个性别歧视者的人，我可以指出在辐射 1 团队中没有女性程序员吗。

6. **你有没有私藏起来的秘密或是背景资料要拿出来跟大家一起分享的？**

回答：

如果你的角色拥有 10 的智力，那么在和 ZAX 下国际象棋时有十分微小的机会胜过它。虽然这对你来说可能是个该诅咒的实验，那要花去你如此漫长的时间去获得最终胜利以致于你会用光放射线 X。你刚从棋局中站起来就会因为闪光之地 Glow 中过量的辐射倒下死掉。某些时候，我就是如此邪恶。

至于背景秘密，我还没机会加入太多彩蛋……当然，除了那些变得众所周知的你可以在辐射 2 中体验到对流行的文化引用。提可 Tycho（队友）正如他的背景提示的，是个沙漠游骑兵——另一次对废土的回顾。对了。在闪光之地 Glow 的早期版本中，有两个几乎被隐藏起来的东西…….不太确定它们最后是否被减掉；我有段时间没玩游戏了。一个破碎的混悬液罐后面有一个大脑袋外星人的尸体。在附近的桌子上有张纸条。纸条中有三分之一的字被抹去，但如果你解开这个迷题就能知道它实际上是个撤退同志，签名者是 Dana Scully。

7. **你是否设计了些什么东西却没有应用到游戏中的？**

回答：

看看前面关于闪光之地 Glow 的那一段……

在和一些人的网上问答过程中，我想出一些基于早期设计文档的地图和任务。辐射的设计文档总是在不断演变进化，有时候文档的重迭会形成一些缺失的空洞，你不得不在早期的文档中寻找关于某个地区的原始记录和设计理念。比如原本除了可汗帮 Khans 还有另外两个歹徒 Raiders 部落——毒蛇部落 Vipers 和……另一个我想不起名字了。我们的理念是毒蛇部落 Vipers 在某个峡谷的裂缝中生活，拥有一些破旧货车或是房车。并拥有毒蛇崇拜的宗教。有个任务就是要你成为一个部落荣誉成员并穿过他们的矿坑 the Pit 直到获得吃蛇人 Snakeater 这个额外能力 Perk 来获得自由。遗憾的是，我们没有时间来设计地图。

我也长期强烈坚持埋骨场 Boneyard 的另一个版本，但我并不是个资深成员，且 Leonard Boyarsky 有个特别的想法并演变成为了最终的版本。那个地图倒是像类似不过有关那个地区的很多故事却大不相同。

8. 开发过程中你有什么个人小故事想与我们分享？

回答：

嗯，有个关于至少要 18 岁才能打到主教 Master 的事……

那些触手，你懂得……

我记得学到了测试的好处。我最终知道了如何在脚本中设置外部变量,并且我还成功诱使另一个 Jesse（程序员）将它们编入引擎中。结果我们突然获得了使一个物品影响另一个的能力。有一帮人花几个星期绞尽脑汁研究如何在 13 号避难所 Vault 13 外使用计算机终端来使避难所大门打开，因为它们是两个单独的物品。我弄清楚了如何将外部变量链接，编一个脚本，马上去找 Leonard Boyarsky。我笨的可以，没有拷贝那个脚本覆盖源文件……就是说，我写了所有程序保证它能运行，然后忘了把它放在正确的位置。我像个愚蠢的小孩般高喊着“我成功了！”，然后按下按钮，游戏人物走到大门计算机终端那儿操作一番，结果什么都没发生。

“我有满脸通红吗！”正如他们在商业领域里说得那样。

我另一个值得记忆的时刻是决定做个追杀“杀小孩者 Childkiller”的赏金猎人那会儿。我们热烈辩论在游戏中可以杀小孩的优缺点，我是个在游戏中一切都有因果报应这个理论的支持者——你干了啥坏事,就要受啥报应；如果你杀了小孩子，然后人们会愤怒到雇赏金猎人追踪你。当然，我很高兴命名猎人头目为 Avellone 以纪念 Chris Avellone，Interplay 最著名的设计师。

9. 如果你能有辐射世界中一样东西，你希望是什么？

回答：

动力拳击手套！我将以明斯克般的狂暴将正义的狂怒加诸于那些邪恶之辈和不守交通规则的人头上！

或者，你是不是说，有没有什么物品需要我为它尽责？那样的话，依旧选动力拳击手套。当用一个肉搏

Unarmed/口才 Speech 型的人物玩游戏时，我总结出在游戏结尾时你不可能以肉搏打败敌人，即使你的技能达到 200%，拥有更多的致命一击 More Criticals，更强的致命一击 Better Criticals，以及很多瞄准攻击。所以我游说大家同意“增强肉搏”，这样我们就有了带刺的手指虎和动力拳击手套。(主要还是我一遍又一遍对 Feargus 提起动力拳击手套最后他招架不住只好同意把它放进游戏中。

10. 你现在在干什么？展望未来你有什么希望与梦想？

回答：

这些天我在洛杉矶为 Decipher 工作室制作星际迷航角色扮演游戏。我们刚发布一个新的核心游戏，感谢这些年来古怪的许可证变换。最近的计划是编纂一些诸如星际迷航的外星人和星际飞船图书这样的资料集书目。两周前我几乎撞倒 Jolene Blalock（星际迷航企业号上的 T'Pol），那相当糟糕，因为从任何意义上说她都不是个“女强人”，我可能把她压扁。我怀疑派拉蒙会对我撞伤了他们的常驻瓦肯星人感到高兴。

我希望利用我的在星际迷航上的工作进入到表演和电影的写作中去。不光因为那很有趣，还可以让我真正的赚点钱。

（我不可能比一些已经在那里的小说写的更糟）

11. 你想要回答什么问题而我却没有问的？

回答：

“和辐射工作组一切共事是什么感觉？”

（这个可不好说。如果你想知道答案。你得实际的问一下。）

12. 如果你可以实现一个愿望，你想要什么？

回答：

现在？既然我因为这张问卷处于一种辐射式的情绪中，那就是完成辐射 3，如果有更多的辐射游戏整个电脑游戏界都将享受到更多乐趣。

要么就是有史以来最好的三明治。我吃过不少好的，但有史以来最好的听上去不错。

13. 你是否有什么话很想在采访中说但以前从未有机会说？

回答：

打到审查制度！

JESS 附加的闲言碎语：迦克镇 Junktown！

关于迦克镇 Junktown，JESS 有些附加的描述。

> 迦克镇 Junktown 是个相当有精神分裂气质的地方，因为 Chris T.送来的是一份拥有基本的吉斯莫 Gizmo/ 基利安 Killian 冲突但其它基本没完成的设计文档。我从他那得到一个轮廓并添了不少东西进去。举个例子，”在酒吧侍者和几个黑帮成员间将有一场冲突“ 变成了一个包括保龄球奖杯，雪利酒和陈列架的黑帮故事线。我为狗肉 Dogmeat 编写了脚本，但是 Chris T. 最开始想出这些设计理念的。
> 你知道吗……在最初写好的迦克镇 Junktown 中，”结局顺序“和它目前的版本是截然相反的。就是说，在游戏结尾的结局中，如果玩家帮了基利安 Killian，原始结局就是像“吉斯莫 Gizmo 出局后，基利安 Killian 加强了他对迦克镇 Junktown 边境正义的执法力度。城市依旧很有秩序但规模很小，因为旅行者们都避开了他死板的正义感，”基利安 Killian 身后的图片背景是一副绞架以及悬挂在上面的死人的阴影。如果玩家帮了吉斯莫 Gizmo，那就是”在吉斯莫 Gizmo 的领导下，迦克镇 Junktown 变成一个商业中心和娱乐都会，人们不远千里来到那里，在一个相对安全的环境里花钱赌博，享受他们的快乐。吉斯莫 Gizmo 保证了城市的繁荣与健康，因为他不愿损害自己的利益。镇上的居民变得有名有利，“背景图片显示迦克镇 Junktown 拥有新里诺 New Reno 那样的赌场和电力，并且干净的街道上自由的毒贩和人渣都无法危及吉斯莫 Gizmo 的经营，市场部在最后一分钟决定我们应该“抑恶扬善，“所以结局就成了它现在的样子。

JESS 附加的闲言碎语：凯尔特人帕特里克 Patrick！

Jess 还有关于辐射 1 中帕特里克 Patrick 更多的评论：

> 似乎有点不合时宜，对吗？他是个美国化的凯尔特人家族的后代，他总是充满激情的希望保留他们的”民族瑰宝“。为达到这个目的他保留了凯尔特音乐，食物，服饰——凡是你能说出来的。完全不介意谁知道英格兰现在是否存在……在其他方面，他是个讲故事能手和一个历史收集者。在讲述有关游戏范围外的世界里真实存在的传说（玩家在翻看一页页凯尔特历史时并不会真的感到无聊），他专长是可以为游戏中的人物添点东西比如笑话，传说以及歌唱——就是那些会为你的魅力值加分的东西。

提可 Tycho

Jess 还说了些关于辐射 1 中提可 Tycho 的话：

> 提可 Tycho 是荒野上一名沙漠游骑兵。显然那份”历史“在辐射游戏中没有被抹去，所以使得尊敬比什么都重要。
>
> 最初，我们的理念是他来自加州东部内华达地区。他的家族来自那些从战争的蹂躏中幸存下来的在内华达的荒野上求生的人群。如我所想象的，提可 Tycho 从他的小团体中获得了许多沙漠求生的技巧和物品，那足足以维持一个强大的幸存者小队——所以他们仍旧有些军火和书籍。他们可能遭遇过一些事，比如在悬崖定居的印地安人拜访过他们的小镇，不过我从来没将这些想法付诸现实。
>
> 不管如何，提可 Tycho 离开家乡和商人及探险者在沙漠上游荡多年，一次次带回货物和地图。可能他一开始只是小小旅行一段，当他更有经验后就走的更远了。他到达德州的墨西哥湾然后回到西部，最终在西海岸他作为一个长途探险家加入一个由沙漠游骑兵组成的松散的组织，这个组织的范围和目的都还不明确。
>
> 在某些地方提可 Tycho 让人想起风之谷中的犹巴导师， 为防万一他戴着一个防毒面具，穿着皮装甲二代，带着刀，手指虎，军用水壶，所有常见生存装备。我将他描述为一个穿着辐射风格皮装甲，脖子上挂着防毒面具，护目镜（预防沙子和眩光），一个用于伪装和遮阳的沙漠迷彩斗蓬和一把双筒霰弹枪。

砸在脸上的馅饼

我在先前的文章中涵盖了这部分——感谢“Redd”。

结尾

无论如何，这就是本次更新的内容。如果你有任何问题，看见任何错误，发现一些例外之处，请给我发邮件，地址就是本次更新开头那个——或者发到留言版上。

保持低调。

Chris Avellone @ BIS

鸣谢

这次重新排版修订的辐射圣经中文版采用的翻译稿是网上最为流传的辐射圣经 1-9 中文版，这是众位伟大的翻译大人历经数年翻译的成果的汇总，很抱歉我在整合的过程中为了文档的一致性，擅自将他们很多经典的、充满趣味和指导性的吐槽和注释删除掉了，如果你需要了解这些内容的话可浏览我提供的他们的原稿。

同时本次修订的辐射圣经中文版，采用的部分版式和图片来自国外 GOG 小组制作的辐射圣经英文版，感谢他们，如果没有看到他们经典的作品，我不会有念头制作这个东西。

这本辐射圣经中文版采用的地名、人名和专属名词进行了统一，采用了的文本是 13 号避难所对辐射 1 的翻译和繁体中文版辐射 2 的翻译，以及辐射 wiki 的内容，再次对 13 号避难所辐射 1 汉化小组的成员，辐射 2 繁体中文版的原创成员，辐射 wiki 的贡献者表示感谢。

最后让我们再一次感谢辐射圣经的翻译者们。他们是：**cryingshadow**，**Doonner Die**，**Raziel**。

（抱歉，这是我在翻译稿中找到的翻译者，如果有遗漏或是错误，请发信告诉我）

谢谢。

更新

2015.06.20

开始制作辐射圣经中文版

2015.11.10

辐射 4 发布当天，发布辐射圣经中文版 0.9

2015.12.22

辐射圣经中文版 1.0 发布，修订部分错字和版式，删除一部分与 GOG 版本不符的图片。

2015.12.14

辐射圣经中文版 1.1 发布。修订部分网友提供的指导和要求，增加鸣谢和更新页面。（说明一下 1.1 版本的鸣谢，更新，感言并未列于正文目录中，你在阅读中，可以自行删除修改，但请在传播中至少保留鸣谢，多谢配合。）

1.1 修订内容：

①13 号避难所的 lzlywh1314 指出的辐射圣经 0 声明中的错别字问题。

②13 号避难所的版主 novarain 指出的问题，原文列出：

Vault 8: control Vault 應該是“對照用”的避難所，或是說是控制組。另外原本尾巴的“Unfortunately.”我認為翻譯時該拿到最前面（很不幸的，blahblah），或是至少前句別用句號作結斷開，畢竟中文通常不會那樣說寫。

Vault 12: 最後一句原文為“This is the Necropolis Vault...”，你只翻了“這就是大墓地”，實際上該是“這就是大墓地的避難所”，大墓地是指整個城市。

Vault 13: “使監督者臨時產生並把避難所居民當成人質”這個全錯了，原文“... forced the Overseer to improvise and use the Vault Dweller as a pawn.”，要翻的話該是“迫使監督者隨機應變並把放逐者（Vault Dweller，老實說這詞的翻譯也不太好）當成棋子”。

Vault 34: 我認為該著重一下 overstocked 的“過量”涵義，“軍械庫裝了過量的槍械和彈藥，而且沒有上鎖。”（雖然在 New Vegas 這就被推翻了，軍械庫還是有鎖的，不過當年是當年）

感言

感谢您阅读这本辐射圣经中文版，编辑和修订这本圣经完全是为了对辐射的爱，从 98 年接触辐射开始，到如今 18 年了，我也从一名逃学去玩辐射的孩子变成了一个孩子的父亲，如今我终于可以为自己喜爱的游戏做点什么了，编篡这本圣经我用了大约四个月的时间，中间还间隔了两个月，作为一个英文苦手，我很怀疑自己会做不好它，但是我终于完成了，不过这都微不足道，感谢那些辛苦的翻译们，假如没有他们，不会有这本辐射圣经中文版。感谢他们。

PS：这个版本是 1.0，如果没有太大的纰漏，这也将会是最终版，如果你有错误指出的话，可以发送到我的邮箱提出。

Plusme999@163.com

Love love never changes，对辐射的爱永不变。

等待着能和孩子一起玩辐射的日子的到来。

Plusme

2015 年 12 月 22 日